1999
DICIEMBRE
24
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

- Lost Universe
- Asuka Langley
- Gunnm (3ra parte)
- Eden's Bowy
- Evas 05 - 13
- Codename: Oso Panda
- Tomokazu Seki
- Afiche de Evangelion
- MANGAKÁN

7 750767 574322 >

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

Gunbuster ova 5

"Por Favor deja tiempo para el amor"

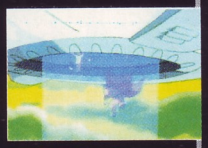
Ya en la Tierra, Noriko y Amano asisten a su ceremonia de graduación (ya han pasado 10 años en la Tierra), y Noriko siente que ha perdido a todas sus amigas, pues éstas ya son mayores y han seguido cada una su camino. Tal es así que en la calle se cruza con su gran amiga Kimiko, quien ya es madre de una niña de tres años. Juntas se van a un parque y, mientras Noriko se pone al día, ve a lo lejos una gran nave espacial, la Eltreum. Kimiko le dice que fue construida para huir de la Tierra.

pero casi todas las plazas ya están ocupadas por los militares. Le pide entonces que use sus influencias para guardarle un espacio a su hija. Mientras tanto, el cuartel general recibe la noticia de que una enorme flota de monstruos espaciales se acerca a la Tierra, y es tan numerosa (estimada en 100 millones) que cubre el 70% del espacio visible. La posibilidad de sobrevivir el ataque es de 1 en 10 000. Noriko está en su cuarto meditando sobre Kimiko y su maternidad cuando recibe el llamado del instructor. Al llegar, lo encuentra discutiendo con Kazumi. Al punto recibe una cachetada y se retira con lágrimas. Pero luego el instructor cae al suelo vomitando sangre. Noriko corre a auxiliarlo, pero él se resiste y le cuenta la grave situación que se avecina. Luego la insta a salir junto con Kazumi en el Gunbuster para salvar a la humanidad y le pide no decirle nada a ella sobre su enfermedad para que pueda luchar sin perturbaciones. La reunión de emergencia del alto mando es interrumpida por el instructor, quien plantea una estrategia desesperada: lanzar al Exelion, escoltado por el Gunbuster, al centro de la flota enemiga y hacerle activar un warp infinito para provocar un hoyo negro que la absorba de golpe. En la plataforma de lanzamiento, Noriko se entera de boca de la propia Kazumi que el instructor está gravemente enfermo y difícilmente sobrevivirá los 6 meses que pasarían fuera de la Tierra. Ya en el espacio, Kazumi se niega a continuar, pues ve cómo el contador temporal corre sin piedad y con él la vida de su amado. Noriko se esfuerza al máximo por convencerla de que dedique ese tiempo a salvar a la humanidad. Finalmente se sobrepone y ambas forman al poderoso Gunbuster para pelear a muerte contra los invasores. El Exelion llega por fin al centro y se activa el warp. En la Tierra, informan que el 99.8% de la flota enemiga ha sido eliminada. El Gunbuster regresa a la Tierra y Kazumi encuentra a Ohta aún con vida. Llorando se echa a sus brazos y logra por fin declararle su amor.

Urutsei yatsura

Episodio 2

Unos compañeros de colegio de Ataru han formado un grupo que se propondrá traer de vuelta a la Tierra a la sensual Lum. Para ello usarán a Ataru de carnada. Ataru, desde luego, no está dispuesto a permitir que eso suceda. Cuando un miembro del "club de torturas" estaba listo a hacerlo cambiar de opinión, aparece Shinobu en rescate de su amado, pero es detenida por el mencionado verdugo. Ante el ofrecimiento de un trato - cooperación a cambio de presentarle a una hermosa chica (entre otras cosas)- Ataru acepta sus términos. Al oír esto, Shinobu entra en un estado "berserk", merced al cual se libera de su opresor y se lanza luego contra Ataru. Momentos después, éste aparece atado de la punta del reloj de su escuela mientras sus "amigos" danzan un ridículo baile. Como respuesta, llega del espacio una nave que no es la de Lum, la misma que los jala en su interior. Ataru pide desesperado volver a casa, lo que el piloto entiende como una orden. Ya en su casa se entera de que éste es un taxista espacial, quien acudió al "llamado". Pero ahora exige el pago por su servicio. Ataru casi se desmaya cuando le dice que el pago equivale a "todo el petróleo de la Tierra". Al no poder pagar, el sindicato de taxistas espaciales se encarga de cobrarse a la mala. Ante la vislumbrada escasez de combustible se produce una histeria mundial, de la que culpan directamente a Ataru. Ante el temor de ser linchado, el infeliz se refugia en su casa. Cuando pensó que su hora había llegado, aparece Lum, quien ofrece cancelar todos los gastos a cambio de quedarse a vivir con Ataru; después de todo "están casados por acuerdo de palabra". Luego de "convencer" a Ataru, éste acepta y desde entonces Lum estará más cerca de él que nunca.



Explosivo Puño del Dragon

Si Goku no puede ¿entonces quien?

La película comienza con las típicas andanzas de Gohan y Videl en su lucha contra el mal (coreografía y versos incluidos). Luego son convocados nuevamente pues alguien amenaza con suicidarse. Prestos, van al rescate y se encuentran con un extraño anciano, que luego de ser rescatado por Gohan, les habla sobre el héroe Tapeon que había salvado de la destrucción al planeta Konatsu, y que ahora necesita liberarlo de la caja musical donde está sellado pues un gran poder maligno se acerca a la Tierra. Gohan intenta abrir la caja sin éxito, y el anciano les ruega que lo lleven con Shen Lon para que éste rompa el sello. Ya con Bulma y Goku, deciden reunir las esferas del dragón. Una vez completadas, invocan a Shen-Lon y él les concede el deseo.

Entonces, en un gran despliegue de poder, la caja musical se rompe y sale Tapeon, un joven que porta una gran espada y una ocarina con la que toca una triste melodía. Consciente de la situación, Tapeon les reprende por haberlo liberado, pues las consecuencias serán gravísimas. Ninguno de los presentes toma en serio la declaración del héroe, y más bien Trunks ve en él al hermano mayor que siempre quiso. Empieza a llevarle comida a escondidas, pese a la agresividad del recién llegado. Mientras tanto, la ciudad está siendo devastada, y Gohan y Videl acuden al rescate. Al llegar se dan con la sorpresa de que un monstruo -cuyo cuerpo va sólo de la cintura para abajo- es el que ocasiona los destrozos. Gohan lucha contra él, pero en medio de la batalla se escucha la triste melodía de la ocarina, y el monstruo desaparece. El misterio se empieza a develar cuando vemos a Tapeon caer rendido por el sueño. La ocarina cae y de su cuerpo empieza a salir energía. En el cielo se abre un hoyo y surge la parte superior del mismo monstruo. Tapeon despierta sobresaltado y, tras recuperar la ocarina, vuelve a tocar la melodía y logra atraer sobre sí mismo a la criatura. Posteriormente, el anciano toma desprevenido a Tapeon e intenta arrebatarle la ocarina, pero la presencia de Trunks, quien la recupera y luego se la devuelve al héroe, evita que el anciano consume sus planes. Este gesto le vale a Trunks la aceptación de Tapeon.

En casa, Bulma interroga a Tapeon, y él le cuenta lo que pasó con él y su hermano. Tiempo atrás, tuvieron que luchar contra el Demonio Hildegan (que había sido creado por los magos del planeta Konatsu, reunido todas las energías negativas del planeta e introducido en el cuerpo de su Dios). Al final lo vencieron partiéndolo por la mitad con la espada sagrada y encerrando en sus propios cuerpos las respectivas mitades. Debido a la ulterior persecución de los magos, decidieron sellarse a sí mismos en las cajas musicales para luego ser lanzados en cápsulas espaciales a distintos confines del universo. Por desgracia, su hermano fue asesinado y con ello quedó libre la parte inferior del monstruo. Ahora el hermano vivo no podría dormir, pues de lo contrario escaparía la otra parte. Por todo esto, Bulma le ofrece construir una habitación del mismo material de la caja musical para que pueda dormir. Al día siguiente, la habitación está lista y Tapeon entra, pero la otra parte del monstruo, bajo las órdenes del anciano Hoy, absorbe muchos humanos e incrementa su poder. A raíz de ello, la habitación construida por Bulma queda inútil y el monstruo intenta escapar. Para cuando todos llegan, ven a un Tapeón jadeante que les ruega ser muerto para que Hildegan quede destruido. Desgraciadamente, la parte superior escapa y se une a la otra para completar al demonio Hildegan. Goku, Gohan, Trunks y Goten elevan su poder y se lanzan contra el demonio. Es inútil, pues el monstruo desaparece en cada acometida para reconstituirse en otra parte. Pronto deja heridos a todos, incluyendo a Vejita, quien aparece para defender la propiedad privada. Trunks y Goten se fusionan en el Saiya 3 y embisten contra el demonio. Esto lo obliga a evolucionar en el verdadero Hildegan; éste golpea a Gotrenks y provoca la separación. Luego, Tapeon toca la ocarina y captura en su cuerpo a Hildegan. Trunks se acerca a felicitarlo, pero Tapeon le pide matarlo para acabar con todo. Trunks no se decide, y el demonio aprovecha el momento de duda para liberarse de nuevo. Cuando ya todo parece perdido, aparece Goku en su forma Saiya 3. Usando el terrible Puño Dorado del Dragón, acaba con la amenaza. Finalmente Tapeon regresa a su época en la máquina del tiempo y le regala a Trunks la espada sagrada.

agenda sugoi

Qué mejor que una película de Hayao Miyazaki para terminar el año, y mejor aún si esta película es Nausicaä del Valle del Viento. Además, el final del juego de OVAs de Rurouni Kenshin "Huellas del pasado", el final de la muy aclamada Mahou Tsukai Tai! y la película "Magokoro wo Kimi ni" ("Mi más puro corazón para ti"). Pocas veces se puede ver tanta calidad en una misma función. Perderse esta maratón no tiene perdón.

XVII MARATÓN DICIEMBRE

Nausicaä del Valle del Viento
Mahou Tsukai Tai! ep. 6
The End of Evangelion
Kenshin OVA ep. 4

Fecha: 26 de diciembre
Horarios: 10 am y 3 pm
Lugar: Liceo Naval
"Almirante Guise"
Calle Monti s/n, San Borja
(altura cuadra 28 Av. Aviación)

Venta de entradas:
Librería SUGOI

ENERO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
30 XVIII Maratón Sugoi	31					1 Mai Shiranui (Fatal Fury)
2	3	4	5 Hayao Miyazaki (director)	6 Hotaru Tomoe (Sailor Moon S) Cammy White (Street Figther II)	7	8
9 Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)	10	11	12 Shura de Capricornio (Saint Seiya)	13	14	15
16 Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)	17	18	19	20	21	22
23 Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)	24	25 Leiji Matsumoto (mangaka)	26	27 Haruka Tenou (Sailor Moon S)	28	29

CLUB SUGOI

Cosas del Club (II)

Con este número damos fin a 1999 y nos preparamos para los retos que nos propone el año 2000. Ha sido un buen año para *Club Sugoi*, un año en el que logramos todas las metas que nos propusimos, sobre todo la más importante: ofrecerle al aficionado nacional una opción seria y de calidad para poder disfrutar de la animación japonesa. Hemos contado con el apoyo mayoritario de nuestros socios, a cuya opinión siempre hemos recurrido para determinar cuál rumbo seguir, y esto nos ha permitido llegar hasta donde estamos. Este mismo apoyo incondicional nos permite asegurar que continuaremos hasta donde nos den las fuerzas.

Pero no hay tiempo para descansar ni ponerse a pensar, pues tenemos muchísimas cosas que hacer. Por lo pronto, aunque los resultados de la votación para elegir los juegos de OVAs de todo el 2000 fueron difundidos en *Sugoi Te Ve*, aquí los detallamos:

1	Nuku Nuku Dash!	874
2	D.N.A.2	716
3	Ah! Megamisama	687
4	Gunnm	598
5	Macross Plus	573
6	El Hazard 2	568
7	Samurai Spirits 2	523
8	Mahou Tsukai Tai!	429
9	Kyuuketsuki Hime Miyu	410
10	Video Girl Ai	398
11	Tenchi Muyo!	366
12	Harlock Saga	331
13	3 x 3 Eyes	314
14	Iczelion	286
15	Ao no Rokugo	220
16	Nuku Nuku	207
17	Taiho Shichauzo	182
18	Macross II	171
19	Phantom Quest Corporation	169
20	Key, The Metal Idol	150
21	Moldiver	98
22	Battle Athletes	96
23	Gatchaman	95
24	Kishin Heidan	21
25	Green Legend Ran	17

La suma total de los votos de los primeros nueve títulos representan los dos tercios del total de votos emitidos, por lo que queda asegurada su exhibición durante el próximo año, en el que se programarán según la disponibilidad del tiempo (no sólo la votación, sino la cantidad de episodios de cada serie y la duración de cada uno influyen en la prontitud de su programación). Pero eso no es lo único que tenemos en programación: hay una gran cantidad de sorpresas en agenda, como más películas de Hayao Miyazaki, más animes clásicos e indispensables para cualquier aficionado, más sorpresas y estrenos exclusivos. Además, trataremos de colocar los otros puestos de las votaciones (series de TV y OVAs) en el marco de las maratones de anime para ofrecer así una gama más amplia de posibilidades y estilos para el aficionado. Por lo pronto, no te pierdas la maratón de este mes, pues viene con una programación realmente impresionante, que empieza con la película de Hayao Miyazaki "Nausicaä del Valle del Viento", una de las cintas más renombradas de animación que mantuvo a su protagonista durante años en los primeros puestos de preferencias de los aficionados. Luego toca a su fin "Mahou Tsukai Tai!", un juego de OVAs que con su disparatado y pícaro humor ha sabido ganarse la preferencia de todos los que la han seguido en las maratones, tanto así que los socios del club han reclamado su presencia en su programación. Pero también estará algo que definitivamente hay que volver a ver: el cuarto episodio de la serie OVA "Huellas del Pasado", que con su trágico final arrancó aplausos (y lágrimas y gritos en las socias) en los tres grupos de Club Sugoi. Y, por supuesto, "Magokoro wo kimi ni" ("Mi corazón más puro para ti"), película que, como ya hemos dicho, da literalmente fin al universo de "Shin Seiki Evangelion". Este mes, tiramos la casa por la ventana en las maratones de anime.

Por otro lado, las votaciones que mes a mes realizamos para conocer la aceptación hacia el material exhibido nos llevan a pensar que no hay errores en la programación de series, pues tanto "Kare-Kano" como "Cowboy Bebop" se mantienen en los primeros lugares, aunque este mes registró un gran ascenso de la esperada cuarta OVA de Rurouni Kenshin, con la que termina la miniserie "Huellas del Pasado", gracias a la cual conocemos algunos detalles del pasado del destajador. Esto era lógico considerando la expectativa generada en los socios desde su primer episodio.

Otra actividad que está tomando fuerza entre los socios de *Club Sugoi* es la realización de un segundo torneo deportivo, programado para mediados de enero del próximo año y que ya cuenta con una larga lista de inscritos. Si tú y tus amigos desean participar, inscríbete en los intermedios de tu reunión en la mesa habilitada para tal fin en el exterior del auditorio del colegio Champagnat. Y si no tienes equipo, no importa: hay muchos socios que, como tú, están buscando con quién participar, y la comisión encargada de la organización te pondrá en contacto con ellos.

Así termina un año más de *Club Sugoi* y para nosotros, ni hablar de descansar: ya estamos preparando el material del próximo mes, las maratones, las revistas, en fin... Sin embargo, ustedes sí tómense un descanso y pásenlo en familia. Por último, a todos los socios en Lima y el interior del Perú, el *Proyecto Sugoi* les desea Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo.

David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K'mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Laila Escudero, Percy Garro, Alfredo Vásquez, Luis Vásquez.
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.

Edición, publicidad y distribución:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la editora.
Masaka y ***Mangakán*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores. Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¿Buscas manga y anime?
¡Visita la **Librería Sugoi**!
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Tel/fax 2-653-653

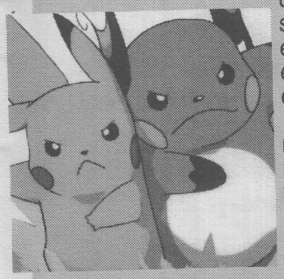
OTAKU VIRTUAL

Mes a mes sigue creciendo la lista de interés. En esta ocasión publicamos un pequeño comentario sobre la biología de los pokemones que nos plantea más de una interrogante, y como siempre, ¡más y más direcciones!

BIOLOGÍA POKÉMON

Creo que ahora le toca el turno a la Biología Pokemon, de la cual hablaremos un poco, y qué mejor manera de abordar este tema que referirnos a nuestros amigos los pokemones.

Me interesa saber cómo puede diferenciarse un macho Pokémon de una hembra Pokémon. Según tengo entendido, en algunas especies hay ciertas diferencias. Por ejemplo, entre los Nidoran (y sus dos estados evolutivos) hay un macho y una hembra, cada uno con distintos rasgos físicos. Pero, ¿qué hay de las 144 especies restantes? El anime nos ayuda un poco (pero sólo un poco) a aclarar este problema. Ash deja ir a Butterfree porque se enamoró de una Butterfree de color rosado. Pero esta diferencia sólo se daba en ella, pues los demás Butterfree eran de un color más oscuro (no quiero pensar que ella era la única hembra y los demás Butterfrees eran homosexuales - ¡psy!).



En otro capítulo, cuando a Jiglypuff le roban su micrófono-plumón (los Clefairies), éste se va molesto y al final se enfrenta con un Clefairy que tiene un listón en la cabeza. Es obvio suponer que aquella era hembra, pero, ¿era la única? (tal vez era la única que sabía arreglarse - ¡psy!).

Otro tema interesante acerca de ellos es el tema de la reproducción. ¿Cómo nacen los pokemones? Ver el huevo que encontró Ash me hace pensar que se reproducen por huevos, lo que nos lleva a la pregunta: ¿qué fue primero, el huevo o el Togepi? - ¡psy!). Pero ver a los Kangaskhan, aquellos que "cargan" a sus hijos en una bolsa tipo canguro, me lleva a la conclusión de que también existen pokemones vivíparos.

Finalmente, me pregunto: ¿qué significa la evolución? Cuando un Pikachu evoluciona a Raichu y encuentra a una Raichu hembra, sus bebés... ¿¿¿serán Raichus o Pikachus???

Ya he pensado demasiado y me duele la cabeza (¡Psy! ¡Ay!)

P S Y D U C K

E-mail: a19990298@pucp.edu.pe

DIRECCIONES

Saludos, listeros. Les vuelvo a mandar los webs de mp3 que envié, agradecerles por los mails que me enviaron y decirles que la búsqueda de mp3 no termina. Aún sigo depurando otras webs que más adelante les mandaré. Todas estas web, obtenidas en la amanecida, las depuré del Anime Web Turnpike de sus áreas de Multimedia, Música y Sonido en las divisiones de MPEG, Formatos Múltiples y Misceláneos... Sí que fue muy duro revisar las más de 100 webs, ya que no todas son tan buenas. Sin más preámbulos, aquí están:

Anime Mp3 World
http://useryui.cyril.com
Este site tiene muchos títulos de anime y sus temas no son tan variados, excepto en los casos de Rurouni Kenshin y Utena. Las demás series sólo cuentan con sus temas principales. Estos archivos están zipeados.

Anime Shrine
http://www.animeshrine.com/music.html
Aquí también encontrarán un poco de todo, pero recomiendo entrar en los Misceláneos, donde encontrarán el tema "On your Mark" y el ending del videojuego de Castlevania Symphony of the Night "I'm the Wind".

Kawaii Bunny s Anime Mp3 Page
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/7752/page3.html
También tiene un poco de todo, pero el mayor atractivo es el tema de las OVAs de Vampire Hunter "Trouble Man", en su versión completa de 4 min. 17 seg. Estos archivos están zipeados.

Sailor Stars Best Song Collection
members.tripod.com/~super_mica/bestsong.html
Para los incondicionales de Sailor Moon, hay varios temas de la saga de Sailor Stars en mp3, real audio y también letras de éstos.

Slayers Mp3 Horde
http://members.xoom.com/phoenix_chan/slayers.html
Contiene una mayor variedad de temas de Slayers y unos cinco de Lost Universe; también están zipeados.

The Huge Anime Sounds
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2337/animesounds.html
Una variedad de títulos de anime. Los más atractivos son los de Escaflowne y Gundam.

Symphony of Eva
http://symphony.cyril.com
A ojos cerrados, la mejor opción para conseguir todos los mp3 de esta serie y sus películas.

NOTA: *les recomiendo bajar los mp3 de uno en uno o máximo dos que sean de una misma página. Ésta es la mejor forma, pues si activan muchas ventanas o downloads, harán que se sature la conexión y se corten los archivos, con lo cual sólo obtendrán fragmentos de las canciones.*

Vincent Valentine

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi

LISTA DE INTERÉS SEXTA PARTE
Notas sobre los correos gratuitos

Claramente instituida como una nueva forma de publicidad y ventas, la Internet cuenta con una serie de métodos específicos para afrontar estas necesidades propias de la sociedad moderna. Por ejemplo, los auspiciadores de determinadas páginas, antes de invertir en ellas, estudian el tráfico de comunicación que las mismas generan (de allí la importancia de los contadores, que registran cuántas veces es visitada una página).

Una de las formas que algunos websites tienen para mostrar altos niveles de tráfico es el otorgamiento de cuentas de correo gratuitas, obtenibles con sólo visitar sus páginas. Aunque en un principio esto parece muy conveniente para los usuarios que no pueden costear un acceso propio, se debe tener en cuenta que a cambio de tener miles de usuarios registrados, los servicios de correos gratuitos otorgan buzones de poca capacidad. Para comunicaciones eventuales, esto no representa mayor inconveniente, pero en el caso de la Lista de Interés Sugoi, el alto tráfico de mensajes (un promedio de 50 diarios) obliga a sus usuarios a revisar sus correos con mucha frecuencia para evitar que se llenen y los siguientes mensajes empiecen a rebotar. Existen muchos proveedores de cuentas gratuitas, como Mundomail, Yahoo!, Starmedia, Hotmail, UsaNet, Yupimail, Lanet y un largo etcétera. Pero existe uno que no recomendamos: LatinMail. Por razones que desconocemos, ocurre que los usuarios que obtienen sus cuentas en LatinMail experimentan después muchos problemas para recibir los mensajes de la lista, y más temprano que tarde deben obtener una cuenta en otro lado.

Socio del Club Sugoi, inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad temas del manga y el anime.

Para inscribirte, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta escribir:

subscribe sugoi

Este mes, el tema de la serie de TV "Rurouni Kenshin" es interpretado por el mismo Kenshin Himura, o más bien por su actriz de voz, Mayo Suzukaze. Además, por una avalancha de peticiones de las socias (y no pocos socios) del club, incluimos el opening de la serie de TV "Marmalade Boy", que también sirvió de opening para su película. Por último, para todos aquellos que se emocionaron al ver "Queen Emeraldas" recordando viejos tiempos, el opening de ese juego de OVAs, en especial para el primer grupo, que recuerda con más claridad a Captain Harlock en nuestra TV.

Egao ni itai

Opening de la serie de TV
Marmalade Boy

Dakedo ki ni naru
Kinou yorimo zutto
Togireta yume
Futari no (ni) tsuzuki ga shiritai
Ah! kamisama
Jikan wo tomete yo
Kyoukasho... seifuku...
Mada kami kawakanai
Ah! tasukete
Ribon ga kirimaranai
Aitsu no yume mita seiyo

Kogekake no tousuto kajittara
Naze ka fui ni mune ga tokime ita
Amakute nigai mamareedo

Dakara ki ni naru
Konna kimochi wa naze?
Ima ichiban
Aitsu no egao ni aitai

Ah! Sono mama
Shingo tomete yo
ira ira hito komi
Zigzag kake dasuno

Ah! Konna ni
Iki ga hazun detara
Aitsu ga unubore souyo

Window de mae gaminao shitara
Mune ippai hirogatte iku no
Sukijanai no ni mamareedo
Dakedo ki ni naru
Kinou yorimo zutto
Ima dare yori
Aitsu to egao de aitai

Sukoshi zutsu otona ni naru no kana?
Naze ka Fui ni mune ga atsuku naru
Suki ni natteku... mamareedo

Dakara ki ni naru
Konna kimochi wa naze?
Ima ichiban
Aitsu no egao ni aitai

Intérprete: Mariko Kouda

Namida Wa Shitteiru

2º ending de la serie de TV
Rurouni Kenshin (ep. 13 - 27)

Kimi ga namida ni yureru toki
Dou sureba iindarou
Sora wo mi agetemo
Kokoro wa itai
Kizutsuka nakute ii koto ni
Daremo ga furete shimau
Mizu no tsumetasa ni
Odoroku toki no youni

Tonari ni iru dakede
Nanimo dekinai kedo
Arittakeno egao kimi dakeni
Hakaete okuruyo donna tokimo

Shinjite iiyo yume wa yatte kuru
Kimi no tame dakeni
Naitemo iiyo donna kanashimimo
Tsubasa ni kawarunosa
sono mune de

Dareka wo mamoru koto nante
Kantan ni dekinai ne
Kimini furu ame mo
Tomerare naiyo
Dakedo akirametaku wa nai

Chippokena yuuki demo
Itsuka honto no
Tsuyosa ni nareru naraba

Chiisana choudesae
Umi wo koete yukeru
"Itsuka kitto" sonna kotoba shika
Ienai jibun ga kuyashii kedo

Shinjite iiyo niji wa yatte kuru
Kimi no tsumasaki e
Shinjite iiyo kimi no toki ga kuru
Mou sugu atarashii kaze no naka

Sousa kanarazu yume wa yatte kuru
Sono mune wo hiroge
Kitto namidawa sore wo shitte iru
Oshie ni kitandayo ashita kara

Shinjite iiyo yume wa yatte kuru
Kimi no tame dakeni
Naitemo iiyo donna kanashimimo
Tsubasa ni kawarunosa
sono mune de

Intérprete: Mayo Suzukaze

Queen Emeraldas

Tema de apertura del juego de OVAs
Queen Emeraldas

Suisei wa kami wo nabikase
Aurora no robu yurameki
Uchuu wa seiyaku no mamani
amata no roman tsumuide yuku

Hateshi nai watashi no tabiyo
Sono iware kataru koto naku
Chi no iro hiru gaeshi fune wa
Hitasura hoshi no umi sasurai yuku

saegiruna okoraseruna watashi wo
Dareka no hametsu mitakunai nara

Emeraldas, Emeraldas
Aoi jewel na wo mochi nagara
Emeraldas, Emeraldas
Hatajirushi wa my deep red glow
Moeru chi no aka sono mama

Kata toki mo wasurezu ni ite
Mou nidoto awanai hito wo
Ichizu ni omoi Tsuzukereba
Kodoku wa ai no yume
yasuragu basho

Saegiruna okoraseruna watashi wo
Mugen no haikyo mitaku nai nara

Emeraldas, Emeraldas
Shiroi dokuro wa chikai no wadashi
Emeraldas, Emeraldas
Mune ni himeta my deep red glow
Atsui chi no aka sono mono

——— 9 tiempos ———

Emeraldas, Emeraldas
Aoi jewel na wo mochi nagara
Emeraldas, Emeraldas
Hatajirushi wa my deep red glow
Moeru chi no aka sono mama

Emeraldas, Emeraldas
Aoi jewel na wo mochi nagara
Emeraldas, Emeraldas
Hatajirushi wa my deep red glow
Moeru chi no aka sono mama

Intérprete: Kami Matsumoto

MI PERSONAJE FAVORITO

MASAKA

1er PUESTO Kenshin Himura

702 VOTOS

2do PUESTO

Yukino Miyazawa
667 VOTOS

3er PUESTO

Spike Spiegel
302 VOTOS

Este mes, las aguas están muy inquietas en el ranking de personajes. Por un lado, tenemos al inamovible samurai, que ya ha tenido que subir la guardia frente a la agresiva arremetida de Yukino, quien fiel a sus principios, sigue en la tenaz persecución por el primer puesto. Y como era de esperarse, el confiado Spike sigue escalando posiciones, logrando esta vez colarse hasta el tercer puesto, inclusive por encima del alumno modelo Arima. Además, cabe resaltar la novedad del ranking: el ingreso de la ambiciosa Faye Valentine, quien gracias a sus grandes atributos ha llegado al sexto puesto. ¿Será el comienzo del fin para Kenshin? ¿O todas sus fanáticas vendrán a salvarlo? ¿Usará sus mañas Faye para ganarle a Yukino? Todas esas preguntas se resolverán únicamente a través de las encuestas mensuales. ¡Vota!

4to PUESTO
Souchirou Arima
290 VOTOS

5to PUESTO
Misato Katsuragi
208 VOTOS

6to PUESTO
Faye Valentine
169 VOTOS

7mo PUESTO
Rei Ayanami
142 VOTOS

8vo PUESTO
Son Gokú
89 VOTOS

9no PUESTO
Asuka Langley Souryu
79 VOTOS

10mo PUESTO
Van Fanel
49 VOTOS

11mo PUESTO
Utena Tenjou
42 VOTOS

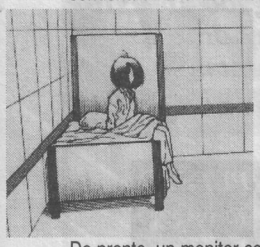
12mo PUESTO
Shinji Ikari
40 VOTOS

Ángel de la Muerte

La batalla contra Zapan ha terminado, pero el costo personal para Gally ha sido altísimo. Su cuerpo yace semidestruído en los restos de la ciudad, sus conocidos le dieron la espalda cuando la situación se hizo tan terrible y, lo peor, su gran amigo Ido, quien fuera asesinado por el descontrolado cuerpo berserk, ahora está en manos del desquiciado Desti Nova.

Rafael Antezana

Gally despierta en un extraño cuarto parecido al de un hospital. Recuerda cómo las autoridades de la factoría la condenaron a la destrucción por su uso de un arma de mano, una ofensa merecedora de una calificación de crimen clase A. A pesar de haber salvado a la ciudad, los cerrados oficiales proceden a cumplir la condena. Gally se extraña de verse allí, especialmente con un cuerpo completo y asume simplemente que está soñando.



De pronto, un monitor cobra vida y aparece un extraño personaje, con una marca en la frente exactamente igual a la de Ido. Le explica que lo que ve sólo es un sueño virtual inducido y que en realidad su cuerpo, más bien su cerebro, está muriendo en esos momentos. Le echa en cara que toda su lucha ha sido por nada y que debería tener una guía, un dueño. Como gobernantes de Salem, están muy interesandos en sus extraordinarias habilidades de guerrera y le ofrecen que trabaje para ellos, como la primera de un grupo élite de agentes de superficie llamados los "sintonizados". Le ofrece la vida, un nuevo cuerpo y el acceso a lo último de la tecnología de Salem para apoyarla en información, armamento y mantenimiento. Gally no está dispuesta a venderse así y niega la visión como un sueño del cual saldrá eventualmente. Sin embargo, su vida se acaba y eso se representa en la imagen virtual como un enfriamiento del ambiente. El personaje le da la opción de creer en sus palabras y tener el valor de vivir nuevamente. Para ello, sólo deberá abrir una puerta amarilla, producto del sueño virtual, y el contrato estará hecho. Le asegura que será mucho más poderosa y su primera misión será arrestar a un desertor de Salem llamado Desti Nova. Esto es suficiente para convencer a Gally, quien al abrir la puerta, acepta convertirse en una herramienta de Salem, todo con el fin de poder volver a ver a su amigo Ido.

Han pasado varios años y el Scrapyard se encuentra en problemas. Una serie de ataques de un grupo extremista llamado "Barjack", al mando de un misterioso Den, empiezan a limitar el flujo de materias primas provenientes de granjas y minas controladas por la factoría. Aparecidos hacía unos cinco años, sus ataques se van acercando más y más al Scrapyard en sí, amenazando la cómoda posición de intermediario que ostenta Vector. Sus pérdidas, y por ende de la factoría, comienzan a elevarse a niveles insostenibles. El taimado Vector nunca había tenido esos problemas hasta ese entonces, ya que simplemente pagaba algún tipo de soborno a los jefes de las bandas de pandilleros. Pero este Den es un misterio, y sus ataques son demasiado virulentos como para considerarlos motivados simplemente por codicia. Atacan puntos estratégicos e incluso se apropian de los trenes de abastecimiento, acabando con los contingentes de mercenarios que los protegen. Vector ordena a su asistente que busque toda la información acerca de Den y se pregunta si podrá hacer un trato con él como lo había hecho en el pasado. De pronto, por la ventana, ve un atisbo de una jovencita que creía muerta hacía muchos años. La gran cantidad de gente no le permite fijar su posición y se pregunta si todo habrá sido un mal sueño. Lo deja de lado rápidamente y ordena que se recluten más mercenarios para proteger el siguiente embarque, sin importar que tengan que ofrecerles el doble de lo normal.

En la ciudad, los reclutadores ofrecen el oro y el moro a quien se arriesgue para firmar como mercenario a bordo del siguiente tren de suministros. La enorme suma de cien mil chips por semana (comidas incluidas) parece convencer a muchos, quienes rápidamente completan el cupo de catorce. Un gran cyborg que llega tarde pretende hacerse sitio expulsando a un humano normal, pero éste pronto le da una lección de lucha. Figure Four, como se hace llamar, es pronto aceptado y a bordo del tren se hace amigo de un desgarbado y timorato mercenario llamado Yolg. Como veterano de otras incursiones, Yolg sólo ha firmado por ésta debido a que se dirige a una granja en donde viven su esposa e hijo. Sin embargo, está muy nervioso por los ataques de Barjack y preferiría que todo pasase sin novedad. Le explica a Figure Four que las armaduras que visten (con armamento incluido) contienen también explosivos que les volarían la cabeza si tratan de quitársela o alejarse demasiado del tren. Figure Four es lo que se diría un provinciano, atraído al Scrapyard por las maravillas de Salem, pero pronto se desilusionó del asunto y ahora sólo busca ahorrar algo para volver a su ciudad y establecerse.

Al anochecer, vemos a Figure Four disfrutando del espectáculo del campo abierto cuando de pronto es atraído por una hermosa melodía. Ve a Gally, pero Yolg le advierte que sería mejor no acercarse a ella. La ausencia de la armadura no la identifica como mercenaria, pero Yolg ha oído los rumores acerca de ella y asegura a Figure Four que cada vez que se habla con ella, se pierde un año de vida. Sin importarle las advertencias, Figure Four se acerca y entabla conversación con Gally, quien sorprendida lo deja seguir. Sin embargo, como lo hiciera Yolg, le advierte que ella no es alguien con quien sea conveniente estar cerca. De pronto, Gally se incorpora, alertada por uno de los satélites de observación de Salem. Rápidamente ordena al conductor del tren que active la alarma. A pesar de que los monitores no advierten nada, la autoridad que tiene Gally sobre ellos se impone y justo a tiempo, pues de la nada una serie de buggies asaltan al tren. Las armaduras de los mercenarios se activan y sus armas se vuelven operativas. Sin embargo, el plan de los bandidos es mucho más inteligente. Una explosión en la vía descarrila el tren, a pesar de las advertencias de Gally, y todos salen despedidos. Los bandidos entran para rematar a todos, pero de pronto se encuentran cara a cara con Gally, lista para enfrentarlos.

Mientras tanto, Figure Four recupera el conocimiento y ve con horror cómo algunos de los mercenarios mueren por los explosivos de sus armaduras cuando tratan de alejarse del tren bajo ataque. Para colmo, su posición también está algo alejada del tren al haber sido arrojado de él, por lo que la

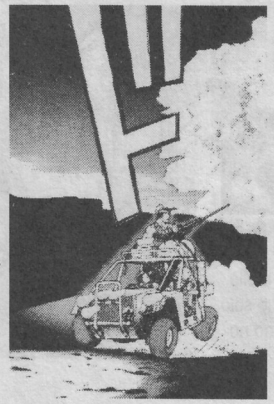
Gunnm - 3ra parte

MASAKA

computadora de control le advierte que tiene sólo veinte segundos para volver a su posición. En el camino se encuentra al patético Yolg, quien tiene lastimada la pierna y sólo grita lastimeramente.

Figure Four se apura para llegar al tren antes de la autodestrucción en quince segundos, pero en el camino un bandido lo ataca. Cruzan disparos y el bandido recibe un tiro directo al rostro. Para desazón de Figure Four, se trata de un cyborg, quien se quita la máscara humana que tenía y muestra su verdadero ser. Se lanza nuevamente al ataque, pero el arma de Figure Four se atasca y queda indenfenso. Yolg sigue gritando, por lo que no es de ninguna ayuda, a pesar de que su arma sí es operativa. De pronto, Figure Four siente un gran rifle sobre su hombro. Es Gally, quien usando al mercenario como apoyo, da cuenta del vehículo del bandido. Faltando unos segundos, Gally lanza a Figure Four y a Yolg contra el tren y a su vez dispara contra el bandido. Destruye su cuerpo, pero conserva su cabeza para interrogatorios. En el tren, Figure Four se da cuenta de que se ha orinado de miedo.

Cuando Figure Four y Yolg se reponen, ven con admiración que toda la banda ha sido exterminada por Gally. Ella ahora va alegremente con la cabeza del bandido, quien se hace llamar "Knucklehead" (Cabeza de nudillo). De pronto, la computadora advierte que el reactor nuclear del tren llegará a masa crítica en quince minutos. El conductor trata de huir, pero muere al alejarse mucho del tren. Figure Four se acerca al controlador para solicitar que les retiren las armaduras, pero lamentablemente la computadora de mantenimiento se ha dañado y no hay forma de hacerlo. Mientras Yolg se retuerce entre gimoteos, Figure Four se sienta y toma filosóficamente la situación, ya que después de todo no puede hacer nada contra un reactor nuclear. Gally ha tomado un buggie de los bandidos y Figure Four la nota. Le dice que deberá alejarse y salvarse, pero Gally no tiene la misma idea. Conectándose a las armaduras de los dos mercenarios, desarma el sistema y los libera, cosa que nadie creía que podría hacerse, y logran alejarse lo suficiente de la explosión nuclear.



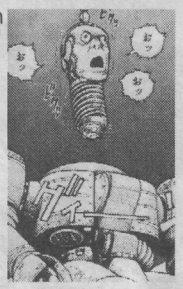
Por supuesto, esta "pérdida de tiempo" no es bien vista por Bigott Eisenburg, el jefe del departamento de investigaciones de superficie, y controlador directo de Gally, a la cual denomina simplemente A1. Gracias a la captura de Knuckehead, ahora tienen una pista hacia Barjack, de quien se sospecha tiene el apoyo de Desti Nova, por lo que no debe perder más tiempo. Gally debe cumplir y decide partir, dejando a los dos mercenarios a su suerte. La fría actitud de Gally enfurece a Figure Four, quien la reta a luchar, cosa que Gally acepta alegremente. Figure Four es un experto en técnicas anti-cyborg, por lo que puede crear un efecto parecido al que logra Gally con su cuerpo, pero a pesar de ello, no es rival para la experimentada cyborg. Una vez tras otra es arrojado, golpeado, vapuleado y pateado, y cada vez, el terco humano se levanta para recibir otra paliza. Cuando al fin se despierta, Figure Four se encuentra con Yolg, abandonados con algo de agua y comida.

Bigott encuentra divertida la pequeña escaramuza, pero le ordena a Gally que se aleje a toda prisa, ya que la explosión del tren ha causado un inesperado problema, pues el aire supercalentado ha chocado con los vientos fríos del continente y ha producido una tormenta tal que ha creado un super tornado, el cual se dirige hacia ella. Gally se da cuenta de que los mercenarios no tienen salvación e, ignorando las órdenes, se dirige a salvarlos, y llega justo a tiempo. Bigott ahora está furioso, ya que ha puesto en peligro toda la operación por unos insignificantes habitantes de la superficie. Gally le recuerda quiénes son los que hacen todo por Salem y se rebela. Lamentablemente, el tornado es más veloz que su vehículo y pronto son arrastrados por la enorme fuerza del viento.

Cuando se despierta, Gally se da cuenta con sorpresa de que cuelga amarrada de un cable en lo alto de un viejo rascacielos. Al parecer, el tornado los llevó hasta allí y ella quedó sin sentido, sin sus armas y, para colmo, sin la cabeza de Knucklehead. Cuando trata de comunicarse con Salem, no lo consigue, y sospecha que ha sido eliminada como agente. Como si fuera poco, Figure Four está empecinado en hacerle pagar su humillación anterior y la deja ahí para que "se calme un poco". Junto a Yolg se ponen en búsqueda de algo de comer y por accidente encuentran un almacén lleno de latas de comida, cosa que pone a Yolg muy preocupado, pues todas ellas aparentan ser muy nuevas, inconsistente con el aspecto ruinoso del lugar.

Figure Four se descuelga hasta donde está Gally y la molesta un poco más, cosa que termina de irritar a Gally, quien con una serie de balanceos y patadas atrapa a Figure Four y ordena a Yolg que los levante.

Para añadir problemas, han caído sin saberlo en medio del más poderoso batallón de Barjack, "Metal hirviente", los cuales precisamente han recuperado a Knucklehead y ahora tienen al trío en la mira. Los disparos de los bandidos destruyen el edificio, pero la habilidad de Gally les permite llegar al suelo a salvo, sólo para recibir encima la fachada completa de un rascacielos. Muy a lo Looney Toons, coinciden con una ventana, lo que les salva la vida. Instantáneamente, Gally apunta y dispara al jefe del batallón, quien a pesar de colocar su mano para atrapar el disparo, pierde la cabeza. Su ventaja es que la cabeza que ostenta sólo es un adorno, pues su cerebro se alojó en su torso. Este "coronel" se da cuenta de que Gally no es una mercenaria y sospecha que es un agente de superficie de Salem. Ordena a su sargento que active sus tropas (cabezas mantenidas en unas grotescas cápsulas como tornillos y que pueden ser colocados en cualquier cuerpo) y que vayan a la ciudad para atrapar

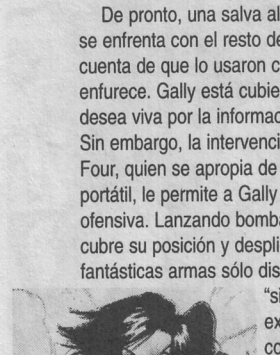


al agente. Knuckehead, ahora con un nuevo cuerpo, solicita el favor para cumplir la misión. El coronel graciosamente acepta su oferta, consciente de que el incapaz servirá muy bien como señuelo.

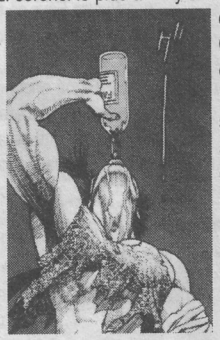
En la ciudad, Gally está ya harta del constante gimoteo de Yolg, pero Figure Four le reclama que lo deje en paz. Está harto de su actitud y su gusto por la lucha,

pero Gally, quien no tiene otra cosa, le grita que es lo que más adora, cuando su cuerpo y mente son uno, cuando sólo hay acción y nada de pensamiento. En medio de esta charla existencial, una mariposa "ojos de muerte" (por el diseño de sus alas) se posa en la ventana cerca de Gally, asustándola de tal forma que descarga todas sus balas, destruye la pared y traiciona su posición, lo que da la oportunidad a Knucklehead la oportunidad para acercarse. Las tropas ingresan en el edificio, para enfrentarse a una mortalmente eficaz Gally, quien uno tras otro da grotesca cuenta de sus enemigos. Mientras tanto, Figure Four ha logrado salir con el patético Yolg fuera del edificio, pero se da cuenta de que no puede dejar a Gally sola y decide volver. Yolg se queda gritando y llorando, y pronto es capturado. En la calle, Gally se ocupa de los últimos soldados cuando se encuentra cara a cara con el vengativo Knucklehead, quien le dispara sin mayores miramientos. Sin embargo, Gally es demasiado hábil para el torpe bravucón. Antes de recibir el disparo, logra cortarle el dedo a su enemigo con un pequeño cuchillo, desviando por poco el mortal disparo y luego, sacando un gran cuchillo de su cubierta, corta sin problemas el arma de Knucklehead.

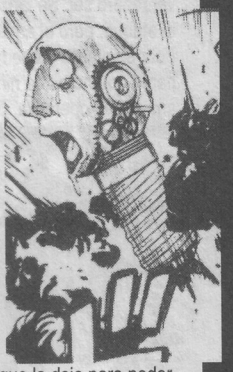
De pronto, una salva aleja a Gally de Knucklehead y se enfrenta con el resto de batallón. Knucklehead se da cuenta de que lo usaron como carnada, lo que lo enfurece. Gally está cubierta y el coronel la desea viva por la información que posee. Sin embargo, la intervención de Figure Four, quien se apropia de un cañon vulcan portátil, le permite a Gally tomar la ofensiva. Lanzando bombas de humo, cubre su posición y despliega una serie de fantásticas armas sólo disponibles para los "sintonizados". El exterminio del batallón es casi completo y el coronel se da cuenta finalmente de que Gally es la rumoreada "Ángel de la Muerte", tan temida por los enemigos de Salem. De pronto, Gally está frente al mismísimo coronel, pero éste usa a Yolg como escudo (resulta que eran conocidos de la infancia), lo que distrae a Gally y recibe unos disparos que la arrojan al suelo, en donde es rodeada por los soldados enemigos. La traición de Yolg es más de lo que Figure Four puede perdonarle, y el patético hombrecillo trata de excusarse con él. El coronel no está dispuesto a tener más problemas y ordena disparar sobre Figure Four, quien es enterrado por los escombros. Gally logra zafarse, pero al lanzarse sobre el coronel y Yolg pierde las piernas por unos certeros disparos del coronel, quien usa el arma de la misma Gally.



Más tarde, Yolg se encuentra torturado por lo que ha hecho. Se le acerca el coronel y allí se conoce algo de su historia. Como antiguo soldado, fue enviado para luchar contra Barjack, pero fue derrotado y la presencia del líder Den lo hizo pasarse como un fiel soldado a su causa. El deseo de Den y los demás es acabar con Salem y crear un país propio en la superficie, y la pasión que ese deseo genera hace que muchos hombres estén dispuestos a sacrificarse. El coronel le pide a Yolg que se una a ellos y le advierte que se dirigen hacia la granja 22 para atacarla (en donde vive la familia de Yolg). Yolg no puede hacer otra cosa que seguir al coronel. Mientras tanto, un humillado Knucklehead es obligado a limpiar las armas de los demás. El batallón levanta campo y vuelven al desierto, llevándose a la indefensa Gally. En la ciudad, Figure Four se levanta de las ruinas, con la misma excitación que siente Gally, por la lucha y por estar vivo.



Aprovechando el terror de Gally hacia las mariposas ojo de muerte, dato suministrado por el cobarde de Yolg, el coronel la interroga. Gally les dice lo que es y como ya han pasado dos días sin contacto, seguro ha sido descartada. Les confirma que su misión es arrestar a Desti Nova, a quien los soldados consideran "el loco" que es amigo del jefe Den. Le confirman a Gally que Ido está vivo y junto a Desti Nova. Saber eso desarma a Gally, a quien ya no le importa ser prisionera o lo que le vayan a hacer, con tal de ver a su amigo nuevamente. De pronto, los soldados y hasta el mismo coronel caen bajo los disparos de Knucklehead, quien desea vengarse por lo que le han hecho pasar. Se lleva a Gally y nadie puede detenerlos, pues ha colocado detergente en los fluidos de los "soldados tornillo", ha arruinado todas las armas y ha saboteado los vehículos. Sin embargo, sólo ha salvado a Gally para poder ser el único en enfrentarse a ella. Reconoce en ella un alma afín, que sólo vive por la lucha. Para Knucklehead no valen las palabras de Barjack, sino sólo el placer de montar su vehículo y luchar sin fin. Le entrega a Gally su espectacular cuchillo y él carga una única bala perforadora en su arma, iniciando el duelo. Gally, llevada por la excitación del momento, se arrastra hacia su enemigo, pero de pronto aparece Figure Four, quien usando sus técnicas destruye la cabeza de Knucklehead. El romántico momento es interrumpido por el coronel, quien junto a Yolg, ahora un grotesco soldado tornillo, decide matarlos. Sin embargo, Yolg, en su único momento de valor, se vuelve contra él y le dispara, sólo para ser destruido a su vez. Gally aprovecha y ataca, y acaba con el coronel. Cuando todo termina, Figure Four sostiene en sus manos la maltrecha cabeza de Yolg, quien antes de morir les pide que lo perdonen.



Ahora, en medio del desierto y sin ningún vehículo a su disposición, Figure Four y Gally quedan a merced del inclemente sol, pero Figure Four tercamente se niega a abandonar a su amiga. Gally insiste en que la deje para poder cubrir más terreno, pero él se limita a tocar la armónica para "llamar a los dioses" y que hagan llover. Cuando ya parecen no poder más, la lluvia llega y con ella una serie de peces, posiblemente absorbidos al aire por el mismo fenomenal tornado que casi acabó con ellos hacía poco. Desde Salem, Bigott registra estos extraños momentos, junto con el profesor Russel, quien sugiere entonces que deben salvarlos. Bigott entonces le pregunta a Russel si cree en milagros, cosa a la que el viejo responde que sí.

PERSONAJE DEL MES
ASUKA LANGLEY SOURYU

Asuka Langley Sohryu es la piloto del Eva 02. Tiene 14 años, una figura esbelta, cabello rojo y un carácter fuerte y altanero que le ganó tanto la admiración de parte de sus compañeros de colegio como el odio de otros. Disfruta ser el centro de la atención general, y para lograrlo procura siempre destacar sobre los demás. Competitiva como ninguna, ve a Shinji como rival desde el principio de la serie, pero paulatinamente aprende a soportarlo hasta que al final llega a aceptarlo (de una forma bastante extraña, por cierto). Su pasado es muy trágico (tuvo que enfrentarse al suicidio de su madre), por lo que siempre trata de esconder su herida emocional bajo una coraza de autosuficiencia y altanería. Pero cuando se ve cara a cara con su pasado y su interior, queda completamente destrozada, pierde su sincronía con el Eva 02 y se sume en una profunda depresión. Sólo podrá salir de ella para su pelea contra los evas de producción masiva.

El diseño de personaje de la serie, el manga y las películas estuvo a cargo de Yoshiyuki Sadamoto. Las características físicas son similares, pero la actitud de ella para con Shinji es muy diferente si comparamos el anime con el manga. En el manga, Asuka es mucho más agresiva y lacerante, pero tiene una mayor confianza en él. Inclusive ella es la que pide vivir en la casa de Misato.

Yuko Miyamura hace la voz de la tormentosa pelirroja. Más información acerca de ella la encontrarán en el Masaka 23, del pasado mes de noviembre.

Éste es el Eva 02, modelo de producción de los evas, construido en Alemania y traído a Japón por la marina de las NN.UU.
Ser el piloto de este eva es para Asuka su mayor logro y orgullo. Siempre trata de destacar como la mejor piloto, y lo es durante buena parte de la serie. Cuando Shinji la supera en nivel de sincronía, ella intenta tomarlo deportivamente, pero en el fondo ésta fue una de las cosas que más le dolió.
Este eva fue controlado por Kaworu, el 17mo ángel, y fue completamente destruido en la pelea contra los Evas 05-13.

He aquí el objeto de todas las burlas y los comentarios despectivos de Asuka. Aguantó estoicamente hasta el final, momento en el cual no soportó más y casi la ahorca.

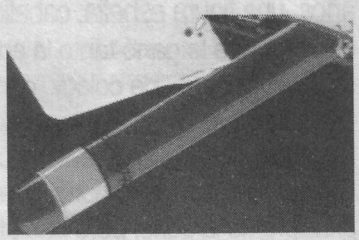
Kaji es el objeto de su idolatría. Durante toda la serie lo persigue y se le insinúa. Pero no le ligó, porque a él le gustan las mujeres, no las niñas.

Hikari es su única y mejor amiga en el colegio. Al igual que ella, comparte un carácter fuerte y tiende a gritar y dominar a los chicos. No obstante, es su fervien-te admiradora.

MASAKA MECHA FILE

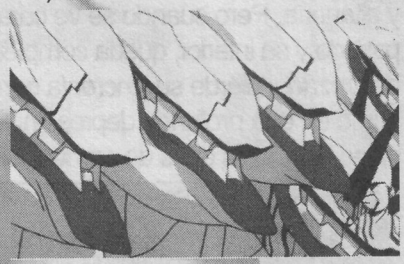
EVAS DE PRODUCCION MASIVA: el terror bajó del cielo

Estos Evangeliones fueron desarrollados íntegramente por Seele, sin que Nerv interviniera en su construcción. Representan el máximo desarrollo de la ciencia y el poder destructivo, y específicamente la superación de las desventajas de sus predecesores. Son magnificas armas de combate. A diferencia de los evas previos, no están tripulados por humanos y son dirigidos a través de módulos simulados (dummy plugs) de color rojo que contienen el material del decimoséptimo ángel, Kaworu Nagisa (el nombre se lee claramente en la superficie de dichos módulos).



Difieren de los Evas desarrollados por Nerv en muchos aspectos, tales como:

1. No necesitan las conexiones directas de energía a través de un cable, pues cuentan con un generador de energía propio. Este generador o motor se denomina S2, que es el mismo artefacto que el Eva 01 devoró del decimocuarto ángel (Zeruel).



2. Pueden regenerar muy rápidamente sus partes dañadas o las lesiones causadas por sus oponentes, característica principal de un arma independiente.

3. Poseen la habilidad de volar gracias a un juego de alas, que además se retraen completamente al posarse en tierra. En dicho medio, éstas quedan inadvertidas.

4. Literalmente hablando, los evas experimentales tienen ojos: el Eva 00 tiene uno, el Eva 01 tiene 2 y el Eva 02 tiene 4. Los evas blancos no los tienen, y las formas delineadas en negro parecen corresponder sólo a su diseño.

5. No poseen armas incorporadas, como misiles o cuchillos progresivos. Su principal arma ofensiva son copias de la Lanza de Longinos. Dichas copias se asemejan a espadas de doble filo, pero con la empuñadura a un lado. También pueden adoptar la forma original de la Lanza de Longinos (una lanza con dos puntas). Aparte cuentan con poderosas mandíbulas, muy parecidas a las de un reptil, que sirven para devorar eficazmente a sus oponentes.

Su color predominante es el blanco y no se posan erguidos, sino ligeramente encorvados. Aprovechando su propiedad de regeneración durante la lucha con Asuka, primero se limitan a rodearla y recibir sus ataques (los que son muy efectivos, teniendo en cuenta la experiencia en combate de la piloto roja). Después erosionan el AT-Field del Eva 02 ensartándole el cráneo con una de las copias de la Lanza de Longinos. Una vez sin energía, los llamados "evas blancos" levantan vuelo y se abalanzan sobre el Eva 02 para devorarlo al más puro estilo de las aves de rapiña. Y para coronar su muerte, le arrojan a una todas las lanzas y la dejan atravesada contra el suelo.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Podemos decir de él que es bastante peculiar y que ha prestado su voz para todo tipo de héroes masculinos. Él es...

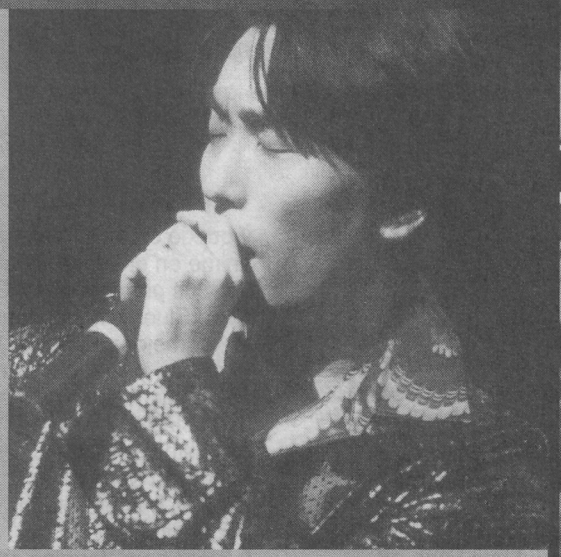
Tomokazu Seki

Armando Asato

Tomokazu Seki nace en Tokio el 8 de septiembre de 1972, y su primer trabajo como seiyuu fue en la producción Reporter Bruce. A Tomokazu lo encontramos en series como Shin Seiki Evangelion, en un doble papel, como Touji Suzuhara y uno de los ancianos del Seele; Fushigi Yuugi, como el monje que cubre su rostro con una máscara, Chichiri; Martian Successor Nadesico, otra vez en un doble papel, como Daigouji Gai y Tsukurou Shiratori; Tenkuu no Escaflowne, como el temperamenral rey de Fanelia, Van Slander de Fanel (muy recordado por las chicas de Club Sugoi), Battle Arena Toshinden como Eiji Shinjo, X - The Movie como el personaje principal Shirou Kamui, etc. Como ya dijimos, todos ellos personajes masculinos muy apreciados por las chicas.

Además, muy común en la profesión de seiyuu, da su voz para una buena cantidad de conocidos videojuegos, como Evangelion: Kotetsu no girlfriend, una vez más como Touji; Lunar: Silver Star Story (Killy), Slayers Royal 2 (Grace) y Tales of Destiny (Stan Aileron), entre los más conocidos.

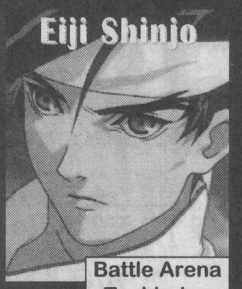
La voz de Tomokazu Seki es bastante particular, al igual que otros seiyuus de los que ya hemos hablado, como Megumi Hayashibara y Yamaguchi Kappei, debido a que es bastante versátil, es decir, puede interpretar a distintos personajes dándoles voces particulares a cada uno. Por ejemplo, tomemos la graciosa voz de Chichiri y comparémosla con la



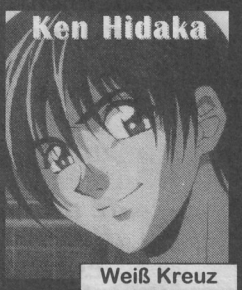
aguerrida voz de Van. Es más, comparémosla con la voz de chico rebelde de Touji o Maze hombre, y notaremos allí gran variación en la expresividad y la personalidad de cada personaje. Eso nos indica que estamos frente a un buen profesional, capaz de imprimir la personalidad requerida a su personaje con su "actuación de voz".

Aparte de su participación como seiyuu, Tomokazu también incursionó, al igual que otros seiyuus (también muy común entre ellos), en el campo de la música , y llegó a formar parte inclusive de un grupo musical llamado Weiss, conformado por otros seiyus como Takehito Koyasu (Hotohori de Fushigi Yuugi, Shigeru Aoba de Evangelion), Shinichirou Miki (Allen Crusade Schezar de Tenkuu no Escaflowne) y Hiro Yuuki (Makoto Hyuga de Shin Seiki Evangelion)), grupo que se formó por un anime llamado Weiß Kreuz. Pero a diferencia de otros seiyuus, Tomokazu no lanzó ningún álbum como solista, sólo llegó a participar en algunas producciones de series y algunos CD singles del grupo Weiss, resultando en 7 CD singles (casi todos de este grupo) y alrededor de 50 CDs, entre dramas y soundtracks de las series en las que ha participado.

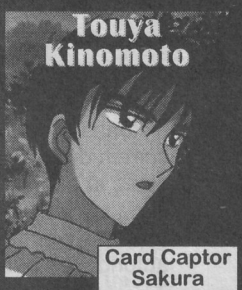
Nombre:	Tomokazu Seki
Nacimiento:	8 de setiembre de 1972
Signo:	Virgo
Edad:	27 años
Lugar de nacimiento:	Kyoto
Tipo de Sangre:	AB
Estatura:	1,72 m
Talla de Zapato:	27,5
Hobbie:	Pachinko (máquina de apuestas)
Punto fuerte:	Labios mojados levemente
Tipo de mujer:	Mujeres obscenas
Comida predilecta:	Erizo de amor
Animal predilecto:	Cheeta
Música:	Crazy Cats
Frase más usada:	No hay quien lo sepa todo
Si nacieras de nuevo, ¿qué harías?:	Jugar a ser mujer



Battle Arena Toshinden



Weiß Kreuz



Card Captor Sakura

Shin Seiki Evangelion

Martian Successor Nadesico

Fushigi Yuugi

Detatoko Princess

Maze Bakunetsu Jikuu

HISTORIAS DEL UNIVERSO PERDIDO

ロスト・ユニバース スペシャル

LOST UNIVERSE

K'mil Encalada

El espacio sideral es el escenario ideal para grandes aventuras y batallas épicas, pero también para el desarrollo del crimen organizado y la existencia de terribles delincuentes. Lost Universe nos trae la historia de un grupo de aventureros que buscan criminales para cobrar recompensas. Sin embargo, demuestran también una manera muy peculiar de ser y hacer su trabajo. Se trata de una historia fresca y divertida que depara al espectador una gran dosis de aventuras y humor.

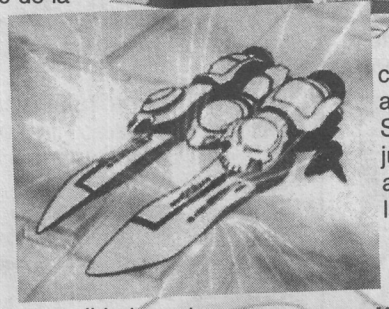
Lost Universe es una serie de televisión que nos trae a la mente muchas historias cuyo fondo es el desarrollo del crimen organizado en un futuro lejano, así como la aparición de personas al margen de la ley y el gobierno dedicadas a capturar y entregar a sus miembros a las autoridades para luego cobrar un precio.

Esta serie comenzó a transmitirse a inicios de 1998 y quedó como la tercera mejor serie de anime en el 21st Anime Grand Prix del 98. Sus protagonistas, Canal Vorfeed y Kane Blueriver, se ganaron el premio del tercer mejor personaje femenino y cuarto mejor personaje masculino, respectivamente. Asimismo, el single "Infinity", opening de esta serie interpretado por Megumi Hayashibara, terminó en el segundo puesto en la categoría de Mejor Música para Anime. Por todo esto, podemos decir que la serie estuvo entre las mejores de su año y con justa razón. Además, Lost Universe también se alzó con el premio "Mejor Capítulo de Serie de TV", otorgado a su episodio 26 -el último de la serie- titulado "Y la espada de luz resplandecerá", que batió a series como Kareshi Kanojo no Jijou, Cowboy Bebop y Cyber Team in Akihabara. Quizás muy pronto los socios de Club Sugoi puedan averiguar el porqué de este premio y el éxito de esta serie.

Desde el comienzo, Lost Universe nos mostrará una sociedad que vive una relativa calma, pero rodeada de organizaciones delincuenciales de todo tipo, desde los simples ladrones hasta grandes organizaciones públicamente reconocidas. Una de ellas es la Dugall Conection, que forma parte de un sindicato especial y, al más puro estilo gansteril, maneja todo tipo de negocios turbios, además de tener como particularidad la de vender en subastas públicas (en un conocido casino fuera de la jurisdicción de la policía) todo lo que tenga a la mano, desde valiosas obras de arte hasta personas raptadas, pues según su principio todo puede ser catalogado como artículo negociable. Pero más grande que ésta es la organización Nightmare. No sólo es la más poderosa de todas, sino también busca, mediante el manejo de enormes capitales, extender su dominio por todo el espacio.

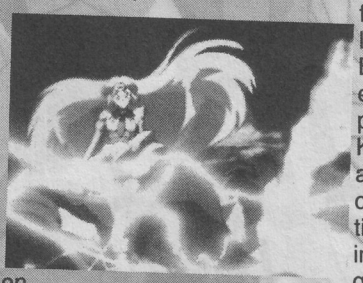
Por su parte, la policía espacial tendrá como jefe de sector a Rail Claymore, un astuto policía quien, aparte de tener como mano derecha a la bella Neena Marcury, muchas veces se verá forzado a contratar los servicios de Kane Blueriver, un "Trouble Contractor" (una suerte de cazarrecompensas, guardaespaldas o espía, según sea la misión encomendada), que conoció mientras arreglaba unos negocios no muy claros y que no debían hacerse públicos. Éste a su vez contará con la valiosísima ayuda de su nave, la misteriosa Sword Breaker,

herencia de su abuela, que será su hogar, fuerte y vehículo de batalla. La Sword Breaker tiene además una peculiaridad muy especial, tan misteriosa como el origen mismo de la nave: la de poder proyectar una imagen holografica de sí misma con el nombre de Canal Vorfeed. Dicha imagen con personalidad propia se encargará de monitorear el buen funcionamiento de la nave, además de velar por el bien de Kane, acompañándolo y apoyándolo en todas sus misiones.



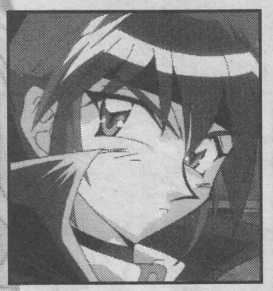
En una de estas misiones se encontrarán con Millerna (Milly para los amigos), una detective perteneciente a una de las tantas compañías existentes en el medio. En un primer momento los tomará como a los torpes rivales que vienen a estropear su trabajo, pero más tarde -luego de ser despedida de su compañía y al encontrarse nuevamente con ellos- se les unirá como "socia" en los trabajos que se le encarguen a Kane. Milly pronto descubrirá el arma que porta su nuevo socio: la Psi-Blade, una espada de luz que utiliza la fuerza espiritual del usuario para funcionar. Lo peculiar de esta arma es que requiere de una fuerza sobrehumana para controlarla, con una desventaja adicional: a mayor tiempo de uso, mayor la energía mental que consumirá al usuario. Pero grande será la sorpresa de Milly al descubrir que la Sword Breaker es en realidad la legendaria "Lost Expresion", una nave desaparecida hace mucho tiempo.

Sin embargo, el enfrentamiento más importante se dará entre Kane y Stargazer, el líder de Nightmare, quien tendría mucho que ver con el pasado de Kane, Milly e incluso con el de la misma Sword Breaker (y que no dudará en enviar "al que esparce la maldad" y sus secuaces a terminar con ellos). Sin embargo, su objetivo no se verá con claridad, sobre todo porque se negará a revelar los secretos que tiene la Sword Braker acerca de su pasado, junto con los del pasado de Alice, la abuela de Kane, los cuales se llevó a la tumba.



PERSONAJES

Kane Blueriver.- Siguiendo la voluntad de su abuela, recibe como herencia la nave Lost Expresion, conocida oficialmente como la Sword Breaker. Kane posee una fuerza espiritual muy grande, y esto le permite empuñar la espada Psi-Blade, arma que consume la energía mental de su usuario. A Kane no le gusta enredar en sus asuntos con la organización criminal Nightmare, ni a Milly ni a Canal, sobre todo a esta última, pues la considera como un familiar por haber pasado con ella la mayor parte de su infancia, luego de la muerte de su abuela. Kane siente un gran amor por su capa la cual sólo se quita cuando es muy necesario y además tiene un guardarropa lleno de capas, todas iguales. Tiene 20 años, pesa 65 kilos y mide 1.72 metros.



Canal Vorfeed. Es la recreación holográfica con forma humana de la nave Sword Breaker y la encargada de velar por el crecimiento de Kane, en remplazo de su abuela Alice. Para Kane, Canal es como de la familia. A Milly no le tiene un gran aprecio ni tampoco inquina, simplemente piensa que es una buena amiga de Kane. Su principal ocupación es como operadora de sistemas de la Sword Breaker. Si Canal fuera real, pesaría 53 kilos, y la imagen proyectada mide 1,62 metros.

Millerna Feria Nocturne (Milly). En un inicio trabajaba para la compañía de detectives Loren. Sin embargo, tras ser descubierta mientras realizaba una investigación, fue descalificada como agente y despedida. Más tarde terminó como socia de Kane, al que en un inicio consideraba su competidor. Lleva una buena relación con él y se podría decir que son como hermanos. Con Canal no se lleva tan bien, pues la considera muy bocona, aunque tampoco la odia. Milly es una muy buena cocinera, pero siempre y cuando uno este dispuesto a reconstruir la cocina luego de su paso por ella, pues si bien logrará presentar un buen plato, del área de trabajo no quedará ni el rastro. Millerna Feria Nocturne tiene 18 años, pesa 58 kilos, y mide 1,65 metros.

Rail Claymore. Es el comandante en jefe de los Guardianes Universales en el sector espacial por donde Kane y compañía trabajan habitualmente. Tiene como asistente a Neena Marcury, de la cual piensa que no está nada mal. Conoció a Kane en situaciones no muy claras, y siempre le encarga las misiones que él no tiene ganas de realizar. Algunas veces lo obliga a realizarlas y otras tantas olvida pagarle por las completadas. Rail tiene 27 años, pesa 75 kilos y mide 1,85 metros.

Neena. Es la asistente de Rail, y en su ausencia se convierte en la segunda al mando de los Guardianes Universales. Aunque siempre trata de hacer las cosas bien, su naturaleza calabacil la hace poner todo al revés, en especial cuando de servir el café se trata. Está enamorada de su jefe y siempre trata de ocultar lo que siente por él. Considera a Kane y los demás como los conocidos de Rail. Neena es el terror de Canal, pues ésta descompone cuanto dispositivo eléctrico pase por sus manos, y por lo tanto es una amenaza para los delicados componentes de la operadora virtual, aunque igual la descompuso algunas veces. Neena tiene 22 años, pesa 52 kilos y mide 1,65 metros.

Albert Van Stargazer. Sobre la base de un gran capital, Stargazer construyó una gran corporación legal. Conocido también como "el hombre que obtuvo la fuerza de la oscuridad", es el jefe máximo de la organización criminal Nigthmare. A pesar de sus objetivos actuales, no siempre fue así. Aunque se desconoce la razón, sólo se sabe que necesita a la Sword Breaker, y por tanto su principal objetivo será eliminar a Kane y compañía para apoderarse de ella.

Spreader of Darkness. Con un largo cabello rubio, un traje completamente negro y un par de ojos que destilan un brillo cruel, este personaje es simplemente conocido como "el que esparce la maldad". No se le conoce otro nombre ni tampoco se sabe cómo logró llegar a la alta gerencia de la organización Nightmare. A simple vista, no se podría adivinar su edad real, y sólo se sabe que debe ser devuelto a las tinieblas.

Carlly. Bella, voluptuosa e igualmente astuta, es aparentemente la número uno de la empresa Gazer Concern. Sin embargo, su verdadero trabajo será como asistente de Spreader of Darkness, por quien se siente atraída. Utiliza un lazo electromagnético como arma y disfruta de la cacería. Su platillo favorito es el saltado de cordero, tiene 25 años, pesa 53 kilos y mide 1,74 metros.

Guren Oh. Conocido como "el viejo de la oscuridad", figura, al igual que Carlly, como el número uno del departamento de ventas de Gazer Concern, aunque en realidad es el subordinado de Spreader of Darknes, en quien ve a un terrible jefe. Su verdadero nombre tampoco es conocido y sabe aprovechar las oportunidades que se presentan. Tiene 68 años, pesa 54 kilos y mide 1,51 metros.

Alice. Esta anciana rubia y callada, que aparece eventualmente en los sueños de Kane, viene a ser su desaparecida abuela. El joven quedó muy afectado con su pérdida, que además fue muy misteriosa y estuvo muy relacionada con los secretos de la Lost Expresion y el pasado de Stargazer.

LOST UNIVERSE

Idea original: Kazu Kamisaka
Serie de TV: Fujimi Fantasy Bunkoo
Cuadros originales: Hanako Yoshinaka
Director: Takashi Watanabe
Estructura de la serie: Kazu Kamisaka, Sadara Sekishima y Harutomo Yamada
Diseño de personajes: Hanako Yoshinaka, Nahomi Miyata
Diseño mecánico: Tsutomo Suzuki
Diseño de color: Hiroyuke Kinno
Director de arte: Hideto Nakahara
Director de fotografía: Shigueo Kamiyama
Director de sonido: Ri Tetsuka
Producción: CG / DOGA, Tetsuya Watanabe, Soichi Moriyama
Producción del anime: IIJii Film
Emitida por Tokyo T. V.

ACTORES DE VOZ

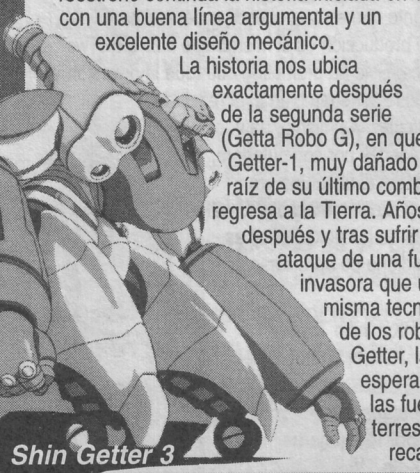
Kane Blueriver: Soichiro Hoshi
Canal Vorfeed: Megumi Hayashibara
Millerna Feria Nocturne (Milly): Miyu Hiiragui
Rail Claymore: Hikaru Midorikawa
Neena Marcury: Masami Suzuki
Albert Van Stargazer: Seiji Tanaka
Carlly: Michiko Neija
Guren Oh: Rin Chakaze
Spreader of Darkness: Yasunori Matsumoto

Shin Getter Robot: Metamorfosis de un clásico

MASAKA

Varios años después del estreno de Getter Robot (obra de Go Nagai en la que un gigantesco mecha fusiona sus tres unidades independientes para activar un robot, que luego enfrenta la misión de defender la tierra), la más reciente versión de este clásico, denominada Shin Getta Robo (aunque occidentalizada como Change! Getter Robot), fue lanzada en formato OVA. El reestreno continúa la historia iniciada en 1974 con una buena línea argumental y un excelente diseño mecánico.

La historia nos ubica exactamente después de la segunda serie (Getta Robo G), en que el Getter-1, muy dañado a raíz de su último combate, regresa a la Tierra. Años después y tras sufrir el ataque de una fuerza invasora que usa la misma tecnología de los robots Getter, la última esperanza de las fuerzas terrestres recae en un nuevo equipo de combate dotado de lo último de la tecnología Getter. Este grupo, comparado con sus predecesores, ha sufrido grandes cambios tanto en la tecnología como en los pilotos, a excepción de Ryuma, antiguo líder del equipo y piloto del nuevo Shin Getter-1, al cual ahora sólo interesa la lucha y la destrucción sin importar a quién tenga que destuir.


Shin Getter 3

Shin Getter 2

SHIN GETTER-1

Es uno de los más poderosos robots en existencia. Está diseñado para operar en la atmósfera terrestre y en el espacio profundo gracias a unas flexibles alas especiales acopladas en la espalda del mismo. El Shin Getter 1 tiene la inusual habilidad de repararse a sí mismo al sufrir algún daño. Esta habilidad depende de la magnitud del daño recibido.

SHIN GETTER-2

De las tres unidades que conforman al Grupo Getter (Getter Team), el Shin Getter 2 es el más rápido. Dotado de una armadura ligera, puede evadir casi cualquier ataque enemigo. Es una unidad terrestre neta que puede incluso perforar el subsuelo a altas velocidades. Su habilidad especial, llamada la Shin Matsha Special, lo convierte en un objetivo inalcanzable para cualquier ataque o mecha enemigo.

SHIN GETTER-3

El Shin Getter-3 es la unidad con mayor blindaje de los componentes del Grupo Getter. Gracias a él puede soportar con mayor efectividad impactos de armas enemigas sin recibir un daño permanente, a diferencia de las otras dos unidades. Si bien este blindaje limita en mucho su velocidad, esta unidad marina es extremadamente letal en combate cercano.

Producción: Dynamic Planning

Shin Getter 1

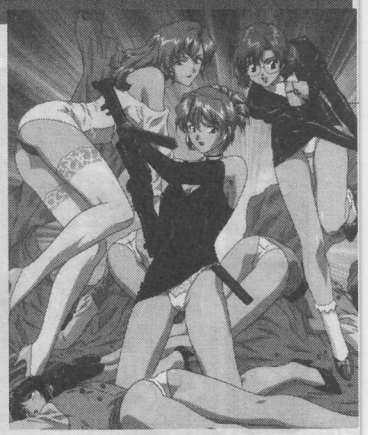
AIKa: espionaje modelo

Secretos que descubrir, informaciones clasificadas de alto precio y hermosas mujeres alrededor son elementos muy conocidos en cualquier serie de espionaje. Sin embargo, esta fórmula parece haber sido cambiada para AIKa, una serie en formato OVA de 7 episodios más uno especial. Aunque la idea principal no es del otro mundo, dicha serie se jacta de parodiar tanto a las producciones de espías como al mundo del modelaje, usando el espacio del Late Night Anime (hogar de producciones como Maze y Burn Up Excess) como su centro de operaciones. El último volumen de esta peculiar serie acaba de ser lanzado hace sólo dos meses.

La historia nos lleva al año 2036, 20 años después de que un desastre de proporciones apocalípticas (terremotos devastadores que provocan el derretimiento de la capa polar) sumergiera el 10% de la Tierra.

En este entorno surge un grupo de cazafortunas llamados los "Salvagers". Su propósito es rescatar ciertos objetos de importancia y datos perdidos en las ciudades hundidas de todo el mundo, bajo la protección y la ayuda de los gobiernos sobrevivientes a la catástrofe y algunas empresas privadas.

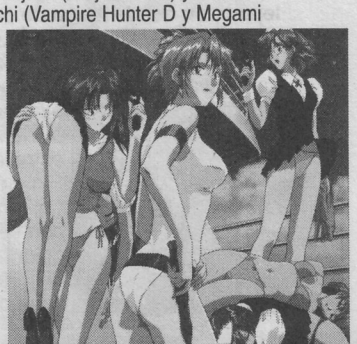
Entre estos cazafortunas se encuentra Aika Sumeragi, posiblemente la mejor de este grupo, quien es contratada para recuperar información acerca del Lagu, una fuente de energía extremadamente poderosa, resultado de un efecto secundario de la catástrofe en la Aurora Borealis, la cual anula cualquier sistema electrónico. El elemento que convierte a Aika en la mejor carta para esta misión es su inusual habilidad de "transformarse" en otra persona al poseer, junto con una gran habilidad de combate, un elemento llamado Ultranate, una especie de metal líquido que adicionalmente le confiere una especie de barrera psicocinética y la capacidad de autoregenerarse en caso de recibir algun daño.



Tras iniciar su búsqueda, el principal problema que Aika y su grupo (la inexperta Rion y su más acérrimo rival y compañero Gust) deberán pasar es la organización Delmo, la cual desea el Lagu a toda costa como primer paso para la conquista del mundo.

Posiblemente el argumento no pasa de ser convencional, pero todo cambia de color cuando el espectador se percata de que las tropas de Delmo se componen sólo de mujeres, vestidas con ropa un poco fuera de lugar para una operación armada. Es más, el elemento Ultranate no es otra cosa que un sostén, e incluso la propia palabra Delmo viene de un cambio en la palabra Models (modelos).

Bajo la dirección de Katsuhiko Nishijima (Project A-Ko) y el diseño de personajes de Noriyasu Yamauchi (Vampire Hunter D y Megami Paradise), AIKa se presenta como una buena excusa para apreciar en forma singular la anatomía femenina (y algunas prendas íntimas... seamos francos, bastantes prendas íntimas), jugando sobre el límite entre la picardía y el erotismo. Para muchos, resulta más atrevida incluso que Burn Up Excess.



¡Fin del mundo!
Gran alboroto en el mundo Pokémon

A punto de lanzarse en video se encuentra la segunda película de Pocket Monsters, titulada "El nacimiento de Lugya", que según se ha dicho supera en mucho a su predecesora "MewTwo Contrataca". Cabe agregar que dicho filme logró recaudar 38 millones de dólares en los Estados Unidos sólo en la primera semana de exhibición. La historia nos muestra el enfrentamiento entre tres pokemones legendarios, que según las leyendas no deben ser vistos ni tocados por los seres humanos. Ellos son Freezer, Fire y Sand. Ante este hecho, los pokemones de todo el mundo se dirigen hacia la isla Aashiya, lugar donde se desarrollará la pelea. Sin embargo, este enfrentamiento traerá graves consecuencias en todo el mundo.

Los pokemones, obligados por la circunstancias, deberán proteger la lucha y evitar cualquier intervención. Por otro lado, un extraño coleccionista de pokemones, Jirarudan, ha hecho del coleccionar pokemones su vida. En un momento tuvo capturados para colección a los pokemones lengendarios, pero luego estos escapan y dan comienzo a su lucha. Contra todo esto se tendrán que enfrentar Satoshi y su grupo. A ellos, mientras viajaban por las islas Orange, una tormenta los lleva hasta la isla Aashiya y ahí se verán involucrados en la pelea. Producto de las anormalidades que ocurren en la Tierra, aparecerá el Pokémon espejismo Lugya, el que realmente quería Jirarudan. Posteriormente, Lugya se encontrará con Satoshi y los demás sin saberse qué bando apoyará Lugya en la pelea, si ayudará a detener los problemas o se convertirá en el más peligroso enemigo de la humanidad. En la isla se encontrarán también con una extraña chica llamada Furuura, quien les cuenta la leyenda del lugar. Furuura jugará un papel importante, sobre todo por el instrumento que lleva consigo. Por último, Satoshi encontrará algo muy parecido a una pokebola, pero que deja entrever en su interior algo similar a un rayo. ¿Cómo se desarrollará este enfrentamiento y cómo lograrán Satoshi, Pikachu y los demás enfrentarse a los pokemones más fuertes que existen? En esta película destaca además la participación de Koichi Yamadera como Lugya (Spike Spiegel en Cowboy Bebop) y Namie Yasumuro, conocida cantante que entona el ending de la cinta. El equipo de producción es el mismo que hizo MewTwo contraataca. Éste ha prometido que toda la diversión y frescura de la serie también está reflejada en las películas. Asimismo, ha vuelto a utilizar imágenes por computadora, las cuales dan al filme una gran velocidad y excelente acabado, y el movimiento de los pokemones es realmente digno de apreciarse.

Staff:

Director: Kunihiko Toyama
Libretos: Kenshi Shutoy Hideki Sonoda

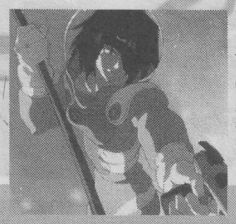
- Las voces son interpretadas por los seiyuus de la serie de TV.

OUTLAW STAR: JUSTICIA FORAJIDA

Un grupo de aventureros, un misterio que envuelve una imponente nave espacial y enfrentamientos espectaculares es lo que nos trae Outlaw Star, una serie en donde prácticamente los balazos a diestra y siniestra vuelan más rápido que cualquier nave espacial.

La historia nos lleva a un futuro lejano, en donde luego de perfeccionar los viajes espaciales con la construcción de motores de saltos warp, la humanidad se expande hacia las estrellas. Sin embargo, junto con esta colonización del cosmos surgen nuevas leyes. Las leyes de estos viajeros desafían a las impotentes fuerzas del orden, al punto que el espacio resulta un lugar prohibido para quienes no sepan pelear.

Es en este entorno donde surge la figura de los piratas espaciales, así como de muchos forajidos del cosmos, llamados Outlaws, quienes imponen la ley y el orden aun a costa de ser calificados como criminales comunes. Entre estos aventureros encontramos a Gene Starwind, un joven cazador de fortunas que cierto día es contratado por uno de estos outlaws, de nombre Hilda, como guardaespaldas para recoger un tesoro de incalculable valor. Sin embargo, y para sorpresa de Gene, el tesoro resulta ser una nave espacial. Esta nave, la XGP14A II, es muy distinta de cualquier otra conocida, al haber sido construida con tecnología conjunta de los piratas, los outlaws y las extintas fuerzas militares unificadas. Tras la desaparición de Hilda durante el despegue, Gene queda como el capitán de la nave, a la que bautiza con el nombre de Outlaw Star (Estrella Forajida), con la cual recorre el cosmos en busca de justicia. Acompañan a Gene en su viaje su compadre, ingeniero mecánico y compañero de aventuras, Jim Hawking; la adorable Melfina, una androide mucho más humana que mucha gente y guardiana de la llave del misterioso Outlaw Star (por no decir que es parte de la computadora de la nave, en calidad de sistema de navegación); la valiente guerrera samurai Suzuka, quien termina en deuda con Gene luego de su enfrentamiento; y la alocada Eisha Clan Clan, antigua embajadora plenipotenciaria de su raza, los Q'Tal Q'Tal, quien aún tiene una deuda que saldar con Gene tras su accidentado primer encuentro.



Catalogada como la predecesora y en parte culpable del éxito de Cowboy Bebop y apoyada con una sólida trama, un inusual diseño mecánico -particularmente en los "brazos" de las naves- y situaciones de mucho humor, Outlaw Star es otra de las cartas de triunfo que han desarrollado Bandai Visual y Sunrise, junto con Cowboy Bebop y otras producciones del mismo calibre.

La historia original de Outlaw Star pertenece a Cho Yadate y Yakuhiko Ito, y la producción del anime corrió a cargo de Shinjiro Yokoyama con la dirección de Mitsuro Motokyo, guiones de Katsukiho Akiba, diseño de personajes de Saito Sadaya y diseño mecánico de Junya Ishikaki.

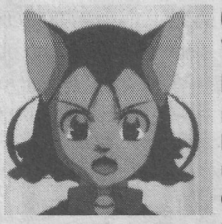
EDEN'S BOWY

Hace mucho tiempo, incluso antes del inicio de la historia como la conocemos, sólo había dos tipos de personas.

Basado en el manga del mismo nombre, publicado en la revista Shonen Ace de la editorial Kadokawa con idea original de Kitsune Tennoji, Eden's Bowy es una serie de TV de 26 episodios que se transmitió desde el 6 de abril de este año hasta el 28 de setiembre último, los martes a las 6 de la tarde por Tokyo TV. Contó además con un radiodrama por la señal JFN todos los jueves a la medianoche, el cual fue encargado a Hekiru Shiina, quien encarna la voz de dos de sus personajes principales, Elissis y Sieda. Junto a ella está Kappei Yamaguchi en el papel de Yorun, a quien los socios de Club Sugoi conocen por su papel de Ranma Saotome en Ranma 1/2. Démosle un vistazo a su trama.

"Hace mucho tiempo existía un dios que era demasiado estricto con las personas, tanto que un día apareció un humano con una poderosa espada y se enfrentó a él. Logró vencerlo. Luego de este dios tan fiero, apareció otro que se dedicó sólo a proteger a los seres humanos y durante mucho tiempo hubo paz". Esta antigua leyenda ha sido repetida muchas veces a Yorun, joven agricultor que junto a su padre se dedica a sembrar. Pero Yorun ignora lo importante que será para su mundo y el destino que deberá cumplir.

En el cielo de este mundo flotan unas inmensas islas, llamadas Eden, en las cuales hay reinos. Dos de ellos se encuentran enfrentados: Yanuesu y Yurugaha. Ambos reinos, en una competencia por el poder, han detectado en sus monitores la aparición de una legendaria luz llamada Max Gamma, que se dirige hacia el "Cazador de Dioses" legendario. Ambos se aprestan a evitar que el otro reino llegue primero. Pero aquí hay algunos problemas: conocido también como un grupo económico, Yanuesu no es precisamente el reino más serio que pueda existir, y esto, unido al par de esbirros más torpes que se puedan tener, dificulta la búsqueda de la Max Gamma y la labor de su líder, la temperamental y renegona gata Nyanko.



Por el lado de Yurugaha, las cosas son algo más serias, aunque tampoco demasiado. Liderado por Agumaika, este reino tiene bastantes problemas encima: una princesa que tenían prisionera, llamada Sakimi, ha sido rescatada y sacada del Eden, y necesitan llegar a la luz antes que Yanuesu.

Mientras, en Kokasa, ciudad en la que vive Yorun con su padre Gasuchini, Yorun empieza a ver a una extraña jovencita aparecer y desaparecer ante sus ojos. Al mismo tiempo, el joven no se siente satisfecho con su vida de agricultor, y le habla constantemente a su padre sobre cómo debe ser la vida en Eden, y por las noches se afana sobre la forja para hacerse una espada. Ante la inminencia del contacto entre la Max Gamma y el cazador de dioses, los de Yurugaha envían a la extraña joven Heara a evitar el contacto, los de Yanuesu... En fin. Yorun es atacado por Heara en el granero de su casa y reducido, y el padre de éste es asesinado al tratar de defenderlo. A punto de ser muerto él también, aparece la joven que Yorun había estado viendo, de nombre Elisiss. Ella recoge la espada de Yorun y la clava en su mano para liberar su poder. En Yurugaha, los medidores de poder saltan y la luz se fusiona con el cazador de dioses. Cuando Heara trata de atacar a Elisiss, ésta se transforma en una versión adulta de sí misma llamada Sieda y da cuenta de Heara. Pero las cosas cambian rápidamente cuando Yorun empuña la espada y, totalmente descontrolado, ataca a Sieda. Al día siguiente, frente a la tumba de su padre, Yorun no recuerda nada y luego es abordado por Oyaji, quien le dice que fue compañero de armas de su padre hace mucho tiempo. También le dice que él no fue realmente su padre. Luego de doce años de haber sido cuidado en esta adopción, ha llegado el momento en que ambos salgan de viaje, pues su madre, rescatada por Oyaji, desea verlo. Yorun acepta sin creerlo y, redefiniendo el sentido de la frase "despedida dramática", Yorun parte a la carrera rumbo al horizonte con un sorprendido Oyaji. A este viaje se unirá Elissis, quien es una diosa que ha venido a proteger a Yorun trayendo su espada y despertando el poder oculto del joven. Sin embargo, por ser Yorun el último descendiente de los cazadores de dioses, Elissis debe morir a manos de él. Y no sólo eso: no pasará mucho para que ambos se sientan fuertemente atraídos el uno al otro. Asimismo, Elissis y Sieda (aun siendo la misma persona) tienen cada una su particular opinión de la situación. Más adelante aparecerá Enefea, la hermana mayor de Elissis, que ha sido convertida en una inmensa pantera blanca por una maldición y que en un primer momento tratará de eliminar a Yorun, pues lo considera enemigo suyo y de los suyos. Así, mientras los de Yurugaha buscarán matar a Yorun, los de Yanuesu se aliarán con él, pero, ¿cuál es ese misterioso destino que Yorun debe cumplir?

En palabras de su director, Tsukasa Sunaga, Edens Bowy "es una serie con una trama tan impredecible que sus personajes no saben lo que les va a ocurrir y los escenarios pueden pasar rápidamente de desiertos a bellos jardines". Lo que sí es seguro es que, desde sus primeros capítulos, la serie acumula sobre el espectador una serie de leyendas, eventos, personajes y secretos que atraen rápidamente al espectador y crean un ambiente sólido para la historia. Y para variar, complementa todo esto con una gran cantidad de chicas lindas. Definitivamente, Eden's Bowy es una historia que promete atrapar y llevar de la mano a quienes la vean.

Elissis

Sieda

Ficha Técnica

Idea Original: Kitsune Tenoji
Director: Tsukasa Sunaga
Director de Arte: Michiyo Akutsu
Estructura de la serie: Masashi Sogo
Diseño de personajes: Hiroko Kasui

Este mes tenemos preguntas bastante interesantes que demuestran el interés de los socios por saber algo más del mundo que rodea al anime.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Pasarán Lain en el club? (Socio No 1155)

- Luego de mucho discutir en el Comité Organizador, ésta es la posición oficial de Club Sugoi: no está en nuestros planes exhibir Serial Experiments Lain, al menos no hasta que la gente que suele quejarse en voz alta, hacer comentarios graciosos, silbar y demás (muestra de una terrible falta de educación) se enmiende. Contrario a lo que mucha gente podría creer de Lain, se trata de una serie sumamente densa y psicológica antes que violenta o sangrienta, que además hace uso de lenguaje metafórico y una narración lenta, orientada definitivamente a un público adulto. Podríamos mencionar largas secuencias en las que se ve a la casi autista Lain salir de su casa, bajar las escaleras y alejarse por la calle sin más sonido que sus pisadas y el ruido del transformador de un poste. Y aunque son una gran minoría, siempre están los socios pueriles que al aburrirse soltarían sin más alguna pifia o comentario que rompería la hilación y la concentración de la secuencia. No obstante, viendo la necesidad de satisfacer a un público más maduro y deseoso de ver producciones como Perfect Blue, Lain o las OVAs de Genocyber, que por su contenido no pueden proyectarse en el club (recuerden que las inscripciones van a partir de los doce años), se está pensando crear un grupo orientado a este tipo de animación. Desde luego, no caeríamos en la burda exhibición de hentai con el fin de atraer público morboso. En todo caso, cualquier decisión se comunicará a su debido momento.

- ¿Qué serie ostentaba el título de revolucionaria dentro del género mecha hasta antes del estreno de Evangelion? (Socio No 198)

- Algo es "revolucionario" cuando presenta una visión nueva en relación con sus predecesores. Y no aparecen cosas revolucionarias a cada rato. En todo caso, lo revolucionario de Evangelion radica en su realización, que incluye argumento, diseño de personajes, música, etc., aunada a una eficaz y agresiva campaña de mercadeo. Todo lo que venga después de algo "revolucionario" que pretenda serlo será acusado de tomar uno y otro elemento de su predecesor. Volviendo al anime, quizás la serie más revolucionaria de todos los tiempos dentro del mecha haya sido Gundam y todo su ulterior abecedario (Kidou Senshi Gundam, Z Gundam, Gundam ZZ, Gundam Wing, Gundam V, A Gundam, Gundam 0080 "War in the Pocket", Gundamm 0083 "Stardust Memory", Gundam G, Gundam 08vo MS Team y así, ad infinitum). Esta serie añadió por vez primera una trama a una historia de robots -una trama perfectamente autosostenida- en la que los robots, si bien eran un atractivo, no eran lo más importante. En este contexto, Macross también fue de alguna forma una serie revolucionaria, pues, siguiendo la línea de Gundam, enriqueció la historia del mecha con uno de los triángulos amorosos más comentados, además del excelente trabajo de diseño mecánico de Shoji Kawamori.

- Es inútil que pregunte algo, pues siempre pregunto y no obtengo respuesta (Socio No 1399).

- Sí pues... Pero es que son tantas preguntas (unas 1000 al mes, la verdad) que lamentablemente no les podemos responder a todos aunque quisiéramos. No te desanimes, sigue preguntando y te vamos a responder. Pero si saber algo te urge en verdad, recuerda que te puedes acercar a cualquier miembro del Comité Editorial de Sugoi y preguntarle lo que desees. Si puede responderte, lo hará, y si no, te dirá a quién le puedes preguntar dentro del comité.

- ¿Por qué una serie como Cyber Team in Akihabara tiene éxito en Japón? (Socio No 2020)

- Más bien habría que preguntarnos por qué no tendría éxito entre nosotros. Recordemos que el anime tiene un planeamiento muy cuidadoso para que impacte en su público objetivo, es decir, el japonés. Durante este proceso se analizan los temas sobre los que podría girar una buena trama y luego se la confecciona. Al llegar a nuestro medio, algunos de esos temas no reciben la misma respuesta o valoración y la serie no impacta de la misma manera. En el caso de Akihabara, se podría argumentar que el problema radica en los "patapis" ¿Los qué?... Patapi es la mascota virtual que en la serie se presenta como el juguete más requerido por todo el mundo, que no es otra cosa que un "súper tamagochi", es decir, una mascota virtual que además es autosuficiente, aprende a hablar e incluso es capaz de definir una personalidad. Si pensamos en el tremendo éxito de los tamagochis en Japón y la pobre "fiebre" que desató aquí, tendremos la mitad de la respuesta. En Japón, cualquier chico o chica que se encariñe con su tamagochi verá en el Patapi una especie de sueño o ideal de mascota virtual. A nosotros los tamagochis no nos impactan porque podemos tener un perro, un gato o cualquier otro tipo de mascota real. Allá, por los terribles problemas de tiempo y espacio es casi imposible tener una mascota, así que los nipones se aferran a lo que aquí no pasaría de ser un llavero ruidoso, que podríamos apagar cuando nos agote la paciencia (lo que supuestamente significaría la muerte del animal virtual). En Japón existen incluso lugares para dejar a los tamagochis "muertos", es decir, a los que se les acabó la pila (esto sería "muerte natural", porque apagar sin más un tamagochi sería considerado allá un acto cruel e insensible por cualquier niño). Akihabara tiene tanto éxito en Japón que ya cuenta con una película titulada "Vacaciones del 2011". Aquí, si bien no acabó en el último puesto en la votación para serie nuevas, no fue bien acogida por los socios. No todas las series consiguen una versión fílmica, y en los últimos años, las series que han tenido o van a tener película son sólo las mejor colocadas, como Utena, Escaflowne, Evangelion, Card Captor Sakura, Cowboy Bebop, la propia Akihabara, etc. Además, sus personajes poblaron las listas de preferencias del último Anime Grand Prix de la revista Animage.

- ¿Qué poderes tiene Katsuhiko Jinnai en El-Hazard? (Socio No 47)

- El poder que recibe el chico de la risa discreta es hacerse entender por los Bugrom, que, como ya se ha visto, no hablan nada. Jinnai puede entender lo que ellos dicen y ellos le entienden a él, tanto así que éste llega a ponerle nombres a sus Bugrom más cercanos.

- ¿Es verdad que Amelia es hermana de Naga? (Socio No 2708)

- Ay, Dios... Esta clase de "información" suele publicarse en medios improvisados y carentes de seriedad. Definitivamente NO. Nada une a Amelia, princesa de Seilum, con Naga la Serpiente, excepto la imaginación desbordada de algún desubicado que quiera dárselas de conocedor. No permitas que te confunda este tipo de aficionados al anime. Armando Asato, miembro del Comité Editorial de SUGOI y fanático a morir de Slayers, ha amenazado con colgarme de las orejas si vuelvo a hacerle una pregunta de ésas.

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Podemos ver el capítulo No 38 de Pokémon (el epiléptico) en el club para ver qué nos pasa? (No se publica el número por seguridad del socio)

- ¿En Japón tocan las canciones de anime como lo hacen aquí con las novelas? (Socio No 1864)

- Sí. El J-Pop (pop japonés), y en general toda la música para jóvenes de Japón, está muy vinculada con el anime y viceversa. Para asegurar el éxito de un anime se suele recurrir a un grupo popular que toque sus temas principales, y de algunos animes han salido grupos que luego se han hecho famosos. Entre ellos, podemos mencionar a algunos que prestaron sus canciones como openings y endings de animes, como X-Japan, L´arc-en-ciel, Zard, Field of View, The Yellow Monkey, Judy and Mary, etc.

- ¿Las dos hermanas de Yukino Miyazawa son mujeres? (Socio No 1526)

- Sí. Tsukino, la hermana intermedia, es la del largo pelo negro, y Kano, la pequeña, puede engañarnos un poco con su pelo corto, pero podemos ver que viste el típico traje de marinerito de los colegios japoneses.

- ¿Cowboy Bebop tiene OVAs o películas? (Socio No 551)

- Actualmente se está haciendo una película para Cowboy Bebop. Para preparar la ambientación, el equipo de producción ha viajado a Marruecos, lugar donde parece haberse establecido la locación de la película. Algo similar hizo el equipo de Ghost in the Shell, que se fue a Hong Kong a hacer su locación. Por el momento, no se conoce más sobre esta película, pero apenas sean lanzados los adelantos se darán a conocer como novedades de Masaka.

- ¿Por qué no subtitularon la primera parte del 3er episodio de Bebop? (Socio No 2746)

- Como se ha explicado en los tres grupos el mes pasado, la conversación que tienen Faye Valentine y el dependiente de la tienda de tabaco se da en chino. Esto escapa a nuestro departamento de traducción, pero también queda deliberadamente fuera del alcance comprensivo del espectador japonés. Podemos decir que esta secuencia deja algo muy claro: Faye y el almacenero conversan sobre la calidad y el placer de un buen cigarro. Se trata simplemente de un diálogo irrevelante dentro de la trama, dejada incomprensible por decisión de los mismos productores, pues el mismo disco láser carece del subtítulo japonés para esta parte.

- ¿Qué significa "Dakishimete", que a cada rato lo oigo? (Socio No 268)

- A estas alturas, ya todos saben que muchas letras de canciones de anime poco o nada tienen que ver con la producción que acompañan, y también saben que la mayoría de las canciones juveniles de todo el mundo hacen alusión al amor y a las relaciones de pareja. Luego de tanto palabreo, podemos decir que "dakishimete" y "dakishimetai" significan respectivamente "abrázame" y "deseo abrazarte", ideas propias de una canción de amor.

- Quisiera saber si la palabra SUGOI es de origen japonés (Socio No 1682).

- Bienvenido a Club SUGOI y al mundo de la animación japonesa. Hace mucho tiempo que ni nos hacen esa pregunta ni se nos ocurre mencionar su significado, por lo que es obvio que estamos ante un(a) socio(a) nuevo(a). "Sugoi" es una palabra que denota asombro, y en nuestro contexto se acerca más a nuestros coloquiales "bacán", "mostro", "maldito", etc. que son justamente las expresiones que salen de nosotros cuando vemos anime. En nuestro logo, detrás de la palabra en castellano está su escritura en alfabeto katakana, que es como se lee en japonés.

Nos quedamos sin espacio. Muchas más preguntas y respuestas el próximo mes. Nos vemos en enero.

DIBUJOS ANIMADOS

Curso - Taller del Milenio
1999 - 2000

Aprende la técnica universal para la creación de dibujos animados en cine y televisión

ES HORA DE PRODUCIR ANIMACIÓN EN EL PERÚ

Los mejores alumnos pasarán a formar parte de nuestro equipo de producción

MATRÍCULA ABIERTA

ÚNICO EN EL PERÚ DIRIGIDO A NIÑOS, JÓVENES Y ADULTOS

INSTITUTO PREBANK
Av. Arequipa 4195 - Miraflores
Telf: 440-2704 / 540-0596 / 431-8227

- ¿Es verdad que Kaoru muere en el manga, asesinada por Enishi Yukishiro? (muchos socios y socias)

- Luego del cuarto episodio de la OVA "Huellas del Pasado" podemos responder con relativa comodidad esta pregunta. La imagen que ven a la izquierda corresponde al tomo 24 del manga de Rurouni Kenshin. ¿Cómo ocurrió? Luego de la muerte de Tomoe, Enishi culpa a Kenshin por haberla matado. Tiempo después vuelve ya convertido en un hombre para vengarse de Kenshin. En medio de la pelea, Enishi aprovecha una distracción y se lleva a Kaoru con él. Cuando Kenshin llega al dojou, encuentra a su amiga muerta. Apesadumbrado por la pena luego del entierro de Kaoru, Kenshin se abandona y deja que pasen los días apoyado en silencio contra una pared y con su espada amarrada por una cadena. Nada de lo que digan sus amigos podrá sacarlo de ese estado. Molesto con él, Sano se marcha en busca de Enishi. Sólo la dolida súplica de la pequeña Tsubame, para que Kenshin evite que Yahiko sea muerto por uno de los esbirros de Enishi, hará que Kenshin reaccione, y libera a su espada de la cadena para defender a su amigo. La intervención de Aoshi y Misao le dará todo un vuelco a la historia. Luego todos, incluyendo a Saitou, partirán en busca de Enishi a la isla en la que vive. El manga de Rurouni Kenshin ha terminado recientemente en el volumen 29.

Virtu@Net

Las primeras cabinas de Internet con fibra óptica

Contamos con páginas propias especializadas en Anime y Hentai con abundantes imágenes que nunca haz visto (Evangelion, Cowboy Bebop, Kare Kano, Pokémon, DBZ, Kenshin, Macross, etc.)

9 horas!

Maratones de Internet a 15 soles los días Sábados a partir de las 11 de la noche (Separa tu máquina con anticipación)

*Por la presentación de tu MASAKA reclama gratis 1 hora de Internet**
**Previo consumo de 1 hora de 10:30 am a 3 pm*

KHIBAN *Tenemos a tu disposición la mejor música de Anime en CD.*

Nos encuentras los Domingos en las reuniones del Club SUGOI

HORARIO DE ATENCION: De Lunes a Domingo de 10:30 am a 10:30 pm

Av. Brasil 1255 - Jesús María (Costado de Galerías Brasil) ☎ 423-8713

MASAKA HOBBIE

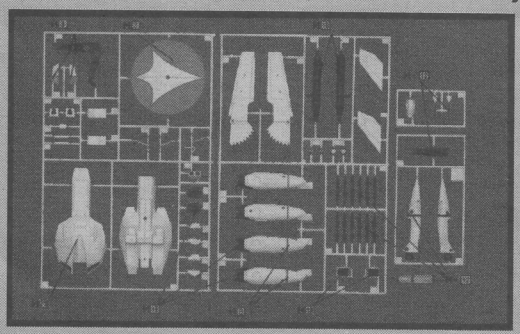
Para quienes alguna vez han visto un modelo, oído de algún concurso de ellos, no se atreva a armarlos o se pregunte cómo logran verse tan reales, les diremos que en el Perú el arte del modelismo está medianamente difundido. Al contrario de lo que muchos piensan, no es un hobby muy caro (aunque hay modelos muy complejos que pueden costar 300 dólares o más). En este sentido, no es necesario iniciarse con un modelo muy elaborado.

Bajo el principio de que "la práctica hace al maestro", se recomienda un módulo básico, de preferencia de vinilo (pues también están los de metal, PVC, madera, híbridos, motorizados, etc.), que no contenga más de 30 piezas y su acabado no exhiba demasiados colores, pues esto implicará mayor trabajo y un costo extra por pinturas.

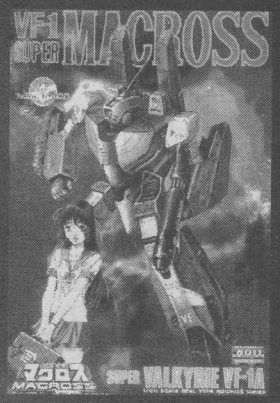
Actualmente tenemos a nuestra disposición una gran variedad de modelos, como los de Pokémon, Macross, Dragon Ball, Lady Oscar, Gundam, Evangelion, y un largo etcétera con los personajes de nuestros animes favoritos, de diferentes materiales y por supuesto de diferentes compañías especializadas en este campo, como Ariil, Bandai, AMT y otras más. Cabe mencionar que algunos de los modelos disponibles ya vienen pintados de fábrica, pero desarmados, con el consiguiente reto de armarlos. La recomendación final antes de elegir y comprar nuestro modelo es ver el tamaño del original y la escala con la que viene, pues dicha escala estará en relación directa con el tamaño del original, y mientras más pequeño sea nuestro modelo mayor será la dificultad para ensamblar las partes.

Para esta ocasión, hemos elegido de ejemplo básico al Valkyrie VF-1J, fabricado por la compañía Arii y fijado a una escala de 1/100. Ahora sólo necesitaremos armarnos de mucha paciencia y un chisguete de pegamento. Como cada material exige su pegamento específico, es importante escoger el adecuado. En nuestro caso, será el cemento plástico para modelos de vinilo. Necesitaremos además una cuchilla, unas limas, una lija suave, y en los casos como éste, en que los modelos vienen en un solo color, requeriremos de algunas botellitas de pintura, su respectivo disolvente y, por supuesto, los infaltables pinceles.

Al abrir la caja, lo primero que encontraremos será una guía que nos muestra los códigos de los colores de las pinturas que vamos a necesitar, las piezas que van pintadas, los stickers que le van a dar el acabado final y el toque de realismo y un manual de instrucciones donde se detalla el orden del ensamblado y algunos detalles adicionales. Uno de estos detalles es si todas las piezas van pegadas o no, pues en algunos casos serán móviles, es decir, pivotarán de un lado para otro, como por ejemplo las alas plegables de un avión. Finalmente, dentro de una bolsa de plástico sellada, encontraremos lo más importante: el total de las piezas del modelo sujetas a un marco de plástico. ***(continuará)***



GUNSHIP - Modelo armable
S/. 60,00



VF-1A Valkyrie Modelo armable US$ 17,50

Macross Super Deformed
Modelo armable 3 x US$ 9,50

Pokemon Kamek
Modelo armable a cuerda
S/. 12,00

Si deseas iniciarte en este hobbie, cualquiera de estos modelos te puede servir. Todos disponibles en Librería Sugoi

Code Name: Oso Panda

Y aquí termina el recuento de socios de Club Sugoi. A partir del próximo mes, ésta será la página de publicidad... Je, je, je... (el editor).

Los encuestafóbicos.- Son seres guturales que se hacen bolas por tan sólo entregar un simple papel con algunos miserables datos cuando han tenido 30 minutos para hacerlo en paz y tranquilos. Al final de la reunión, en la salida, se les pide dejarla y éstos pasan de largo haciéndose los tercios, como si no la hubieran recibido o no hubieran visto a los patas que la recogen. Es casi imposible no ver a éstos quebrándose la garganta al grito de "Encuesta, encuesta, por favor su encuesta". Son inmisericordes con los pobres muchachos, con esas abnegadas personas a las cuales no sólo se les debe dar la encuesta, sino también una propina por su ardua labor. Unos les dicen: "Ya entregué", y se ríen todavía, confirmando que no lo han hecho (y que ni tenían pensado hacerlo), mientras los más avezados la vuelven bolitas de papel y la lanzan contra los susodichos para ver si aciertan, los muy malvados. O también la entregan doblado en tantas partes que cuesta mucho desdoblar, para que al final sólo sean un papel en blanco o con datos incoherentes o con dibujitos al reverso (¿tanto se aburren en la reunión?). Yo me pregunto: "Si se entregan las encuestas a la totalidad de los socios pero sólo pocos lo devuelven, ¿qué es lo que hacen con las encuestas no devueltas? Mmmm, ya me dio cosa. Lo que consuela es que el papel es muy duro para algunas cosas y muy delgado para otras (aparte que la tinta se corre). Y por favor, a ésos que les gusta sacar a relucir su nivel de inteligencia al escribir tonterías como: "Que te importa", "No tengo", "Fan Art # 500", "Proyecten Mi pequeño pony", etc., desistan de su actitud. O inventen algo mejor. Ya aburren.

Los futbolistas.- Malvados entes deportivos que se dedican a machetear y golear a "portentosas" escuadras, conformadas por unos pobres e inocentes dibujantes, productores, editores, columnistas y demás. Sólo se aprovechan de su juventud y la gran fortaleza física que Dios les dio y de que los "portentosos" no hacen más deporte que inclinar el codo (¡salud!), acercar la silla a la mesa, presionar el botón del microondas, abrir la puerta, etc. Son los mismos que consideran tender la cama como deporte de alto riesgo. Se sabe que los deportistas se reúnen en grupos y les gusta sacar a pasear su copa de campeonato, pero no porque quieran dar a conocer su superioridad futbolística ni vanagloriarse con el aplastante triunfo obtenido, NO. Lo hacen simplemente porque la copa también se debe aburrir en casa. Así que, mayormente, si no la están llevando al club, la sacan a pasear al parque para que se reúna y juegue con otras copas de campeonato, que también se deben aburrir en casa. Ahora los futbolistas están en busca de auspiciadores para posteriores campeonatos, auspiciadores como: "Nintendo", "Casa Matushita", "Los hijos ilegítimos del Dalai Lama", etc.

Los que hacen lío.- Son gente con aires de shoot-fighters que buscan el pretexto más insignificante para armar la gorda. Que yo sepa, no porque alguien te esté dando un servicio se le tenga que exigir sumisión. Casos como: "Ya me he cambiado de grupo, ¿por qué tanto problema con el carnet?". "Pero señorita, la foto del carnet es de un hombre " - "Ah, es que así era yo antes de regresar de Marruecos". Y si no son ellos, es gente ajena al club: " Un ratito entro y ya regreso, voy a dejar a mi hija". "Claro vaya". Total hasta ahora estamos esperando que salga el infeliz (aunque éste entra también en la clasificación de conchudo clínico). Otro: "Que mi hijito está dentro y me lo tengo que llevar urgente a la fiesta de los Moncada Vivanco y Ferreira en la Molina Alta. Rápido, llámenlo". "Pero señora, estamos en plena función, no podemos...", "Enciendan las luces entonces. Hijito, hijiitoooo, aquí está tu mami", "Señora, no podemos encender la luz, entienda, por qué no espera y tal vez....". "Ah, no! Yo me voy a quejar a la más alta de las autoridades". Y se quejó a la más alta de las autoridades, lo malo es que hasta ahora no baja de Cerro de Pasco.

Los que piden Karaoke.- Ya antes he hablado sobre este peligroso mal, el cual fue causado por un letal virus que provino del Japón y todo el rollo que me mandé en la vez anterior. Si no leen el periódico mural, piña.

a) Los "Karaoke Nodo Jiman" Childrens: Son una variante de la anterior. Sólo que éstos ya no piden karaoke. Lo conforman aquéllos que se quemaron al ver en este concurso una oportunidad de lanzarse como estrellas del pop, cuando en realidad la finalidad de este programa -que aparenta ser un concurso de canto- no es encontrar talentos y promocionarlos (como Trampolín a la Fama), sino apreciar las regiones que visitan, sus paisajes, tradiciones y recolectar las raras especies del lugar para el National Geographic y para ponerlos frente a un micrófono y dejarlos hacer el ridículo frente a millones y millones de compatriotas y al resto del mundo vía cable. Y por si no lo sabían, estuvieron en el Perú haciendo lo mismo, sólo que aquí fue más divertido, ya que convocaron a un grupo de autóctonos para que traten de articular el milenario idioma japonés (cuando tienen problemas para articular el que les impuso Pizarro). Así que, quienes se hicieron ilusiones, tal como lo hizo una conocida mía que dijo a viva voz cuando la escogieron en la preselección: "Sí, ésta es mi oportunidad, oportunidad para salir de ese miserable colegio y dejar este trabajo de medio tiempo lavando aviones. Ya nunca más tendré que coquetearle al profesor de matemáticas para que me haga pasar el examen. Al fin dejaré esa choza que llamo casa y a esos huanacos que llamo amigos. Van a descubrir mi ecualizada voz y me conocerán internacionalmente. Pronto haré dúo con Ricky Martin y estaré protagonizando estúpidas novelas, en donde la empleada siempre se enamora del hijo del dueño. Chúpense ésa", piénsenlo dos veces.

David Cárdenas

Los Dragonboleros.- ¿Les gustan acaso "Los Panchos" o "La hora del bolero"? ¡CLARO QUE NO! Son sólo los amantes de Dragon Ball, Dragon Ball Z y todas sus sucursales. Son aquéllos que se saben desde el primer lugar donde orinó Goku fuera de casa hasta qué calzoncillo usó Vejita cuando tuvo la buena idea de morirse (sí, ésta ya salió). Para reconocer a un dragonbolero en la calle, en una reunión o en tu propio lugar de estudios, sólo empieza a silbar la tonadita de: "Vamos a buscar las esferas del Dragón....", y vas a ver cómo no uno, sino más de veinte, se animarán a seguirte por instinto natural en un coro de "Do" de pecho (pronto saldrá un test para que despejes tus dudas si realmente eres un dragonbolero o sólo pura finta. Espéralo).

Los que esparcen rumores.- Son del tipo de los que les gusta meter la duda y la incertidumbre en el fanático. Son los que expeculan, creen, alucinan y se regocijan al aumentarle trama a las series. Lo malo es que hay gente que les cree y a su vez también colaboran con su granito de arena en la desinformación. Si Pancho le contó algo a José, esto no será lo mismo que María le diga a Raquel, porque si Pancho vio una foto de Goku en Super Saiya 3, a Raquel el chisme llegará como que Gainax ha hecho un anime cuyo personaje principal es Gendou Ikari, quien luchará por el amor y la justicia al batirse en duelo por la Novia de la Rosa. Y que éste no la tendrá tan facil, pues se enterará de que su madre lo abandonó en el hogar de Pony para ir a buscar trabajo y la tendrá aún peor cuando le digan que si no encuentra las siete esferas del Dragon en menos de un año no podra subirse al Escaflowne y así correr las quinientas millas de Indianapolis en el Mach 5 y encontrar al príncipe que un día le dio un anillo y le dijo que nunca perdiera la nobleza de su corazón. Fin. Claro, y no conformándose con ello, rumorean con una convicción tal que es difícil no creerles, que Gainax ha dicho que el primer beso de Arima y Yukino es el que provocó el Tercer Impacto, o que Shinji es primo de Arima, o que el colegio de Yukino era el antiguo colegio de Shinji, que Lain ya la están pasando en televisión en otros países y que Sugoi es malo porque no quiere proyectalo... O que el Oso Panda es Waldo y demás. Éstos buscan darle sentido a todo lo que ven e inventan lugares, personas y situaciones que nada tienen que ver con lo tratado, y al final ellos son los que menos creen en lo que dicen. La evolución final de este tipo de otaku llegará a un punto tal en que la fantasía los controlará y se confundirá la realidad con la ficción. Entonces dirán que se están pareciendo cada vez más a Kenshin.

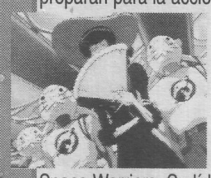
Bueno, suficiente esto de analizar a los socios. Agradezco a todos los que se sintieron identificados con mis personajes, en especial a la socia del primer grupo que me inspiró a continuar con el mencionado artículo.

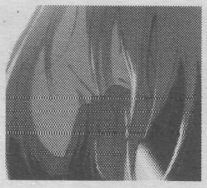
La razón principal es que ya deben haberse aburrido, porque el editor ya se aburrió y yo ya me aburrí; hasta al guachimán creo que ya le caigo repetitivo. Así que el mes siguiente será un acercamiento, nada psicológico, a una serie llena de lapiceros, personajes ambiguos, patas que lanzan rosas y que quieren revolucionar al mundo. Bueno, ya se imaginarán de qué se trata.... Sí, es Evangelion... Claro, por supuesto.

Y como él mismo dice, ha llegado el momento de cambiar de tema. Por lo pronto, a la salida de tu reunión, cuando lo veas pidiendo encuestas sonríele al panda. O puede rajar de ti.

Cowboy Bebop ep. 4-6

Spike y Jet aprovechan el tiempo mientras hacen el seguimiento de una presa y piden algo de almorzar. Una vez confirmado el sujeto, se preparan para la acción, pero cuando se disponen a capturarlo, éste grita a voz en cuello que le traigan un plato exótico preparado con una especie en extinción de los mares de Ganímedes, y acto seguido es abaleado por un grupo ecológico que se hace llamar los Space Warriors. Su líder es la excéntrica Twinkle Maria Murdoch, buscada por el gobierno de Ganímedes por sus actos terroristas en defensa de las llamadas Ratas Marinas. No es difícil para Spike capturarla y llevarla a su nave. Una vez allí, Spike y Jet se llevarán una agradable sorpresa al encontrarse con Faye Valentine. Sin combustible en su nave y a la deriva, la suben a bordo y la revisan para ver si tiene con qué pagar, pero lo único que encuentran es una extraña cápsula que Faye recibió de un hombre moribundo en una nave semidestruida y que debía llevar a la I.S.S.P. (Inter Solar System Police). Ésta contiene un virus capaz de hacer involucionar a los humanos a un estado simiesco, llamado Monkey Bussines, y con el cual los Space Warriors están chantajeando al gobierno. Así, Spike se ve obligado a liberar a Twinkle, pero ésta no se quedará tranquila y tratará de bombardear Ganímedes con el virus. Spike intentará salvar la jornada y cobrar la recompensa, deteniendo los misiles lanzados desde el pasadizo de la puerta y evitando la destrucción de Ganímedes, pues de lo contrario no habrá quién le pague. Pero ni siquiera la "desinteresada" ayuda de Faye (70 - 30 por ciento de las ganancias) servirá. Como último recurso, se cierra la puerta y la nave de Twinkle queda en el interior, y por la frenada para evitar el choque, Twinkle descubrirá un amable regalito que le hiciera Spike.





Un extraño hombre de mirada fría y expresión torva aparecerá en la historia. Busca a Spike por asuntos pendientes desde hace tres años, cuando ambos eran miembros de los Dragones Rojos de Marte. Para llamar su atención, matará a Mao Yenrai, antiguo mentor de ambos. En contra de la opinión de Jet, Spike irá a buscarlo, pero sobre la cabeza de Mao Yenrai pesará una elevada recompensa que hará que la codiciosa Faye salga babeando tras el dinero y caiga en una trampa; luego será usada como carnada. El extraño hombre se hace llamar Vicious. Spike vuelve a su pasado y a las calles de Marte y se encuentra con Annie. Con ella bebe en nombre del difunto Mao y por los viejos tiempos. De vuelta a la Bebop, Spike se prepara para enfrentarse a Vicious y lleva consigo todo un arsenal. En una vieja iglesia se encuentran los viejos amigos. Faye es el seguro, pero Spike dispara más rápido. Una feroz balacera se desata en toda la iglesia y todo termina con Spike y Vicious en situación de empate. Ambos se hieren y Vicious lanza por la ventana a Spike. Mientras va cayendo, recuerda los viejos tiempos, a Vicious, las calles de Marte y a Julia... La hermosa Julia y su largo pelo rubio.

Pero hay más cosas oscuras sobre el pasado de Spike. Mientras escucha un blues interpretado por un niño llamado Weng, Spike recuerda una mesa de operaciones y un ojo en el techo. Esta vez, la presa es un criminal menor llamado Giraffe, pero mientras lo sigue, éste sigue a su vez a Weng, quien acompaña a un discapacitado en silla de ruedas. Luego Spike ve cómo Giraffe sale arrojado por la ventana de un edificio y muere en las manos de Spike. No obstante, le pide que "lo ayude, que no se deje engañar por su apariencia" y le entrega un anillo. La verdad es aterradora: Weng, pese a su apariencia de niño, es realmente un hombre muy anciano. Cuando era pequeño vivía en la Tierra, y el día del accidente con las puertas espaciales soportó el intenso baño de radiación, pero su cuerpo dejó de envejecer; desde entonces se ocultó sirviendo de compañía a personas que anulaba haciéndoles pasar por paralíticos. Nada puede matarlo, ni las balas ni el tiempo. Pero al revisar en las memorias de su actual acompañante llamado Zebra, ex compañero de Giraffe en la I.S.S.P., descubren que la piedra engarzada en el anillo es la "bala de plata", única capaz de matar a Weng. Terriblemente conmocionados por la naturaleza de Weng, Faye y Jet se despiden de Spike, y éste parte al encuentro de Weng con la única bala en su pistola. Frente a frente, Spike hace un solo disparo y le atraviesa la cabeza. Ahora sí morirá y se librará de su vida eterna, mientras envejece rápidamente. Frente al pequeño cuerpo del anciano, Spike piensa que no hay nada que entender.

LA MARCA DE LA CRUZ
Kenshin OVA ep. 4

Al escuchar de Hie que Tomoe es la traidora y que ha ido a reunirse con sus cómplices, Kenshin decide ir tras ella y conocer la verdad. En el punto de reunión, Enishi ve con alegría la llegada de su hermana. El jefe del clan expresa su optimismo pues todo está saliendo según el plan. Ella responde que aún no ha revelado el punto débil del destajador, pero él le replica que no es necesario, pues ella fue enviada justamente para convertirse en su debilidad. Tomoe, desengañada, intenta usar un cuchillo contra su jefe pero es desarmada en el acto. Luego trata de cortarse la lengua para morir desangrada pero también es detenida. Al mismo tiempo, el superior le pregunta si ya olvidó quién había matado a su prometido Kyosato, además de exaltar las bondades del gobierno Bakufu al cual defienden. En el camino y con un frío hostil, Kenshin es atacado una y otra vez por sus enemigos, que elimina uno a uno, pero sus fuerzas quedan más y más minadas. A punto de desfallecer, llega a la cima de la montaña y se enfrenta a su último enemigo, el jefe del clan. Aunque el battousai lleva la peor parte, en el último momento logra recuperar la lucidez y descarga un tajo perfecto sobre su oponente. Pero Tomoe, quien se había interpuesto para evitar que su jefe apuñalara a Kenshin, también cae bajo el filo de la hoja. Kenshin grita su nombre lleno de dolor. Con sus últimas fuerzas, la joven coge el puñal y traza una segunda marca en la mejilla de Himura; así queda completa la inconfundible cruz que lo acompañaría por el resto de su vida. Tras despedirse de ella y quemar su cuerpo, Kenshin es visitado por Katsura - quien viene de eliminar al traidor Hie- y le pide seguir usando la espada y luchar por la Restauración. Luego de enfrentar de nuevo a los Shinsengumi, sus rivales de siempre, Kenshin desaparece entre las espadas y las bombas del Bakufu y no vuelve a saberse más de él.

EL MUNDO DEL TRUENO
El-Hazard ep. 05

Miientras Jinnai celebra con Diva y los Bugrom el haber logrado controlar exitosamente al dios demonio más poderoso que existe, la alianza se encuentra muy preocupada porque Ifurita ha sido vuelta a la vida. Se reúnen entonces para ver lo que pueden hacer. Galus les aconseja quitar el sello del Ojo de Dios, cosa que los líderes las tribus toman muy en serio. Al mismo tiempo, el profesor Fujisawa es obligado a mantenerse sobrio, pero con la promesa de Miz Mishtal de que después de la boda podrá beber todo lo que quiera.

Entretanto, Nanami sorprende a Shayla Shayla coqueteando con Makoto, por lo que interviene tratando de llevárselo con el pretexto de aprovechar la presencia de profesor Fujisawa para tomar algunas clases. Shayla Shayla se molesta y las dos se enfrascan en una discusión, en la cual Makoto lleva la peor parte al ser lanzado de un golpe contra una antigua estatua de piedra, que para su sorpresa comienza a moverse y revela ser parte de los restos de la antigua civilización que habitaba El Hazard.

Más tarde, el profesor Schatalubaug somete a Makoto a algunas pruebas con los objetos hallados dentro de la estatua, y entiende que el poder que ha adquirido es el de interactuar con los objetos provenientes del pasado. Al mismo tiempo, Galus y Nahato interrogan a sus sirvientes acerca de los progresos en la investigación. Ellos responden que al parecer la clave para activar el Ojo de Dios reside en el patrón genético heredado entre las mujeres de la familia real, pero que igual podrán duplicarlo, aunque les tomará algo de tiempo lograr controlar el arma.

Al escapar de prisión, el profesor Fujisawa se encuentra con Shayla Shayla, quien le ofrece tomarse unos tragos. Cuando ésta le pregunta qué relación hay entre Makoto y Nanami, son interrumpidos por Alleli, quien les trae noticias según las cuales se ha decidido retirar el sello al Ojo de Dios.

Tras la ceremonia, todos se reúnen a celebrar. En ese momento llega Galus, e inmediatamente es reconocido por Nanami como un integrante de la tribu fantasma por el color azul de su piel. Al verse descubierto, muestra su verdadera naturaleza y, con la ayuda de Nahato, deja en evidencia que Makoto no es Fatora. Acto seguido llega Ifurita y comienza a atacar el palacio.

Rurouni Kenshin

Episodios 46-47

EL PUÑO DEL MÁS FUERTE

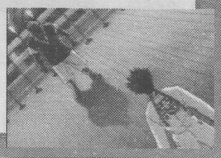
Al ver descender del carruaje a tres individuos, Shishio reconoce inmediatamente al Battousai y a Saito. Éste les dice que ha invertido parte de su fortuna personal en blindar el barco y nada podrán hacer frente a él.

Saito crea un plan sin demora, pero son atacados a cañonazos. Aun así logran ponerlo en práctica y dan tiempo a Sanosuke para hacer estallar los tres explosivos que tiene; el resultado es un incendio en el barco. Antes de marcharse, Shishio reta a Kenshin a buscarlo en sus cuarteles del monte Hiei. Kenshin acepta el reto y regresa al Aoi ya, sabiendo que esta vez ha vencido.

Más tarde, un Okina recuperado le pide a Kenshin matar a Aoshi. Pero él responde diciendo que sólo lo traerá de vuelta. Por la noche, Kaoru le pregunta si llegó a dominar la técnica secreta del Hitenmitsurugi Ryuu; Himura responde que sí. Luego ella le entrega algo que Megumi le había mandado. Finalmente le encarga a Yahiko el cuidado del Aoi ya.

Al día siguiente y a punto de partir, Kaoru les recuerda que todos deben volver juntos a Tokyo. Shishio es puesto al tanto de lo sucedido y Hoji le expone un plan según el cual sólo quedarían tres de los Juppon Gatana para enfrentar a Battousai, y el resto atacaría al Aoi ya; Shishio se niega ya que su honor está en juego. Sin embargo, no duda en culpar a Hoji por la supuesta traición, pues abandonó a los Juppon Gatana que se encontraban en la ciudad que debía ser incendiada. Luego, Shishio ordena que Soujiro, Anji y Usui se queden a enfrentar al destajador y los restantes maten a todos los que permanezcan en el Aoi ya.

Kenshin y sus amigos llegan a las puertas de la fortaleza donde son recibidos por Yumi. Ésta les dice que las reglas son simples: deben pelear uno contra otro sin la intervención de terceros. Al llegar a la primera puerta, ven al rival, que no es otro que el monje Anji, viejo conocido de Sanosuke por haber sido él quien le enseñó la técnica del Futae no Kiwami. Sanosuke se ofrece a pelear contra él, pero antes de comenzar Anji le enseña la diferencia de poder que hay entre los dos. La lucha ha comenzado.

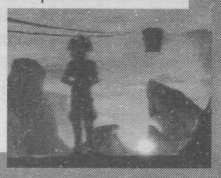


Saber Marionette R ep. 2

Continuando la historia, Junior, Cherry y Lime están huyendo por la ciudad, pero son interceptados por unos pandilleros. No obstante, la llegada de Bloodberry les permite escapar a la tierras bajas. Una vez allí, buscan el poblado más cercano para poder recargar las baterías de Lime. Al anochecer llegan a una granja donde son recibidos por el granjero y su saber. Éste le insinúa a Junior que debe tener las noches muy ocupadas con tres sabers al mismo tiempo, y luego se propasa con Cherry. Mala elección, pues recibe una retahíla de bofetadas. Se da cuenta entonces de que tienen el "circuito doncella", de uso exclusivo de los ricos o de la realeza, y esto lo hace sospechar de la procedencia de Junior.

Cherry y Bloodberry asolapan la situación diciendo que Junior es hijo de un gran comerciante y que están de viaje, pero al granjero no le interesa gran cosa y los trata igual.

Durante la cena, ven por televisión cómo Starface se declara soberano absoluto de Romana y declara la condena a muerte para el Rey Ville y Junior, uno en ejecución pública dentro de tres días y el otro cuando sea capturado. La situación hace que Cherry salga a investigar las estaciones de tren con el fin de regresar a la ciudad. Entretanto, Bloodberry entrena a Lime para que pueda enfrentarse a las sexdolls. Dos días después, el entrenamiento de Lime le permite superar a Bloodberry, y Cherry regresa con la noticia de que todas las estaciones están resguardadas. Sin embargo, el comentario del granjero de la existencia de una estación abandonada en el valle alegra a todos, y parten de inmediato para regresar a Romana. Pero en el castillo, un soldado informa a Brid de la existencia de la estación, y ésta se dirige al lugar sin demora. Una vez allí, Brid se enfrenta a Bloodberry mientras Lime pelea contra un robot blindado en forma de esfera para facilitar la huida de Cherry y Junior. En la batalla, Bloodberry es dañada y Lime derrota al robot, y luego ambas dan alcance a Brid cuando ésta iba a matar a Junior, y logran destrozarle un brazo. Bloodberry empuja el tren para que puedan huir y luego se queda a retener a Brid. Finalmente, la coge y se lanza con ella al precipicio, donde desaparecen.

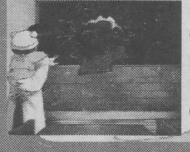


PROHIBIDO FUMAR

Urayasu ep. 02

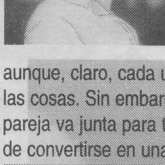
Mientras el papa Daitetsu disfruta de un relajante cigarrillo, su adorado bebé Juuta se dispone a tragar una de sus tantas colillas, pero por suerte es detenido justo a tiempo por su madre Junko, quien recrimina a su esposo.

Apenado por la situación, se disculpa con su hijo por la imprudencia y jura dejar de fumar. Pero será muy difícil, ya que los síntomas de la abstinencia no lo dejarán en paz, ni aun cuando salga a trabajar. Después de superar situaciones que lo tentarán a flaquear en su convicción, como el permanecer en un café para fumadores o su encuentro nada caballeresco con una joven que ofrecía cigarrillos gratis, caerá en un profundo trance. Al regresar a casa, su hijo Kotetsu le pedirá que fume, ya que "es un aburrido cuando no lo hace". Y Daitetsu lo hará con gran emoción. La inesperada llegada de Junko lo hará tomar medidas drásticas para salvar el pellejo, como escapar por la ventana sin importar que esté cerrada.



Kare-Kano: actos 6 y 7

Un mes ha pasado desde que Yukino y Arima han empezado a salir juntos. Ambos se divierten con sus salidas y paseos, aunque, claro, cada uno tiene su particular forma de ver las cosas. Sin embargo algo falta; si bien la flamante pareja va junta para todas partes, aún dista mucho aún de convertirse en una pareja normal. Lo que falta es un beso, el primer beso. Un día, Yukino queda en regresar a casa con Souichirou, pero como lo encuentra dormido lo espera. Para cuando despierta ya es bastante tarde y ha empezado a llover; no queda más que esperar y pasear por la pre. Arima mira extasiado a una risueña Yukino dar vueltas, reír y charlar acerca de ambos, y finalmente la abraza con ansias. Un incómodo trueno los distrae y la emoción del momento se desvanece. Muy avergonzado por su impulso, Souichirou se va al baño a mojarse la cabeza y Yukino recuerda todas las advertencias que alguna vez le hicieran acerca de los hombres. Contrito por la vergüenza, Arima se presenta frente a Yukino y se acerca para explicar su acción, pero accidentalmente patea un balde con agua y empapa a Yukino, además de dejarle el balde de sombrero. Mientras limpian el charco de rodillas en el piso, la sensación vuelve a ellos, se incorporan y lentamente se dan su primer beso. Al día siguiente, ambos verán la vida y su relación con renovado optimismo. Pero no todo es felicidad para la parejita. De tanto salir y pasear, ambos toman conciencia de haber descuidado sus estudios. Los dos conversan mientras Kano y Tsukino, que la acompañaron a la casa de Arima, juegan en el jardín acompañadas por Hideki, quien viste una bata de dormir y declara haber pasado una noche "muy pervertida" con Arima. Al día siguiente estalla el problema: Souichirou Arima queda tercero, y Yukino Miyazawa decimotercera. Ambos son llamados a una charla con sus profesores, quienes instan su separación. Sin embargo, ambos jóvenes se oponen con firmeza. Como siguiente medida, los padres de las dos familias son llamados a una reunión extraordinaria con los docentes. Los padres de Souichirou no hacen comentarios, pero los de Yukino se ponen abierta y rápidamente de su lado y resuelven ayudar a su hija y proteger su amor, además de hacer una serie de comentarios que enmudecen a Yukino. Una vez reunidas las dos familias y expuesto el problema, le toca a los padres hablar. El padre de Yukino, desplegando una materia gris que sorprende a su propia hija, expresa su deseo de que Yukino viva según su propio criterio, y que ame intensamente, pues la pre es la mejor época para ello. El contrariado profesor pide la opinión del padre de Souichirou, pero éste también se pone de su lado, diciendo que están muy satisfechos con su hijo y desean su felicidad. Finalmente, el profesor se rinde. Terminada la sesión, los padres se retiran y Yukino y Souichirou se acercan pedir disculpas a su profesor. Pero lejos de estar molesto, el docente se alegra de que ambos tengan un criterio propio y protejan lo que quieren. Sosprendida, la pareja promete esforzarse más.



Shin Seiki Evangelion

MASAKA

Taller de Manga I y II

Cursos intensivos que incluyen tanto conceptos básicos del dibujo como las técnicas más importantes para desarrollar adecuadamente una historia bajo el estilo del manga (historieta japonesa). Las prácticas son permanentes desde el primer día y se las combina con los principales conceptos teóricos, tales como:

- Construcción de personajes
- Anatomía básica
- Figura masculina y femenina
- Tratamiento de ojos, cabello y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Costo de inscripción: S/. 12,00 por concepto de matrícula para cada curso. Durante los meses de clases, la mensualidad será de S/.100,00. El pago incluye:

- *Dos separatas (técnicas de dibujo y técnicas de manga), una para cada curso, con un total de más de 100 páginas repletas de ejemplos tomados de mangas originales.*
- *Certificado de participación. Junto con las notas, se entregará un certificado de participación a cada alumno que cumpla con entregar las evaluaciones requeridas.*

Adicionalmente, los alumnos que reciban una nota destacada en su certificado podrán publicar su trabajo en el suplemento **Tenkaichi** *de la revista* MASAKA

Inicio: lunes 10 de enero

Requisitos: la edad mínima requerida es de 11 años. No es necesario haber recibido formación teórica en dibujo, pero sí se necesita una GRAN disposición para practicar, pues las tareas son permanentes (se asignan en cada clase y se devuelven en la siguiente).

Duración de los cursos: el Taller de Manga I comprende dos meses de dibujo aplicado al manga, mientras el Taller de Manga II comprende un mes de técnicas de manga. Taller de Manga I es prerrequisito para llevar Taller de Manga II.

Horarios: las clases se desarrollan dos veces por semana, dos horas por clase. Se abrirán turnos en la mañana y en la tarde, según la demanda. Por favor consultar.

Profesores:
Taller de Manga I: Carlos Anglas Rabines (autor de "El Anillo de Sor") y Sandro Arias Preciado (autor de "Avatares").
Taller de Manga II: Carlos Méndez Chang (autor de "¡Miau!" y "Mushiik").

Mayores informes en
CENTRO CULTURAL PERUANO JAPONÉS
Unidad de Cursos
Gregorio Escobedo 803, Jesús María
Lima 11, Perú
Tel. 463-0606 Fax 463-5767
cultura@apjp.org.pe

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) por correo a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al 346-2649
(desde el interior del país, marca el prefijo 01)

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo, junto con un borrador de contrato, para tu aprobación.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público los siguientes locales de Cadena Sugoi:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) #1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria), Av. Universitaria 1843 (San Miguel)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

YUKINO MIYAZAWA
EN EL PERSONAJE DEL MES
I'S
LO NUEVO DE KATSURA
OSO PANDA
RAJANDO COMO SIEMPRE
TETSUJIN 28
EN MASAKA MECHA FILE
MEGUMI OGATA
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

Usted ya sabe cual es la manera más rápida y económica de conectarse a Internet ...

Ahora la RED CIENTÍFICA PERUANA le REGALA el consumo de su línea telefónica

La **Red Científica Peruana (RCP-IP)**, da el primer paso hacia la **Tarifa Plana** de acceso a internet en latinoamérica.

Por la conexión a nuestro plan **ORO** o **PLATA**, tanto a nivel personal como empresarial, la **RCP-IP** le otorga ***600** minutos mensuales gratuitos de línea telefónica a utilizarlos en el horario que usted desee. Y además ***1,200** minutos adicionales por la suscripción anual.

Todos los descuentos que realice TDP en sus tarifas telefónicas, serán revertidos automáticamente en minutos adicionales a nuestros usuarios.

Consulte los beneficios de nuestras tarifas de

PLAN ORO y PLAN PLATA

* Minutos contabilizados en horario nocturno.

Red Científica Peruana
INTERNET P·E·R·U

¡MAS PERU PARA EL MUNDO, MAS MUNDO PARA EL PERU!

Augusto Tamayo 125, San Isidro
Telfs: **422 4848 - 421 1343** anx. **51**
www.rcp.net.pe - info@rcp.net.pe